WESOŁYCH ŚWIĄT I SZCZĘŚLIWEGO NOWEGO YORKU!

GAMBLER 1/97

GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

ISSN 1230-8676 Indeks 324418
styczeń
1
ROK 97
Cena 3 zł 30 gr

Gramy!

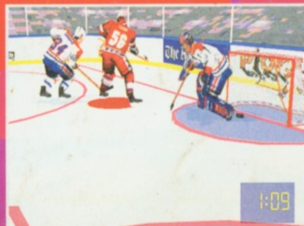


wszystko o grze...

Syndicate Wars

C&C: Red Alert





NHL '97

Under a Peeking Moon



Kiedyś latałem



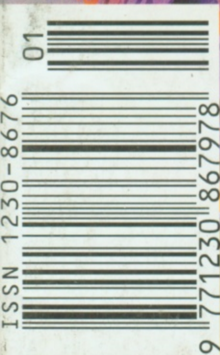
w tajnym satelicie



i podziwiałem



... niezłe krajobrazy!



Warhammer, czyli WojennyMłotek

SWOJE PLANY I DECYZJE RÓWNIEŻ W NOWYM ROKU

OPIERAJCIE PAŃSTWO NA INFORMACJI

RZETELNEJ
WIARYGODNEJ
NIEZALEŻNEJ
AKTUALNEJ
SPRAWDZONEJ
DOKŁADNEJ
DOBREJ
WAŻNEJ
FACHOWEJ
POTRZEBNEJ
KLUCZOWEJ
BOGATEJ
DOGŁĘBNEJ
ISTOTNEJ
PEWNEJ
PRAWDZIWEJ
PODSTAWOWEJ



Tomasz Zieliński i Grzegorz Eider
dyrektorzy Wydawnictwa

Korzystajcie z dorobku Wydawnictwa LUPUS

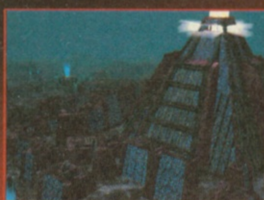
WYDAWNICTWO LUPUS

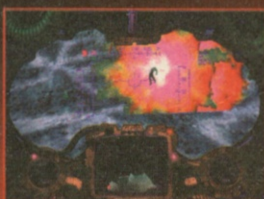
PCkurier Amiga ENTER GAMBLER CADCAMforum TELECOMforum NETforum UNIXforum

00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30; tel./fax: 415121, 410374, email: lupus@lupus.waw.pl

ARCHIMEDEAN DYNASTY

PODWODNA EPOPEJA







Archimedean Dynasty to:

- Bardzo szybka wektorowa grafika trójwymiarowa SVGA nawet w 65 000 kolorów
- Ponad 60 śmiertelnie niebezpiecznych misji
- Możliwość dowodzenia 4 różnymi statkami i uzbrojenia ich w ponad 30 różnych rodzajów broni
- W trakcie toczących się zdarzeń będziesz miał do czynienia z ponad 100 postaciami
- Fenomenalna ścieżka dźwiękowa pozwoli Ci w pełni zgrać się z rytmem akcji
- Symulacja ruchów wody wraz z dryfem i prądami morskimi sprawia, że naprawdę będziesz się czuł jak ryba w wodzie!
- Zdobądź pieniądze na rozbudowę swojego statku i uzbrojenia



„Archimedean Dynasty posiada doskonałą oprawę graficzną. [...] sama sceneria walki to wspaniała grafika SVGA w 65536 kolorach.[...] Dodatkiem do grafiki jest świetna muzyka i doskonałe efekty dźwiękowe.[...] Archimedean Dynasty to jedna z najlepszych symulacji fantastycznych. Dołączyła ona do elitarnego grona Gwiezdnych Wojen, latających dywanów i Wing Commanderów."
Gambler 1/97 – ocena: 96%

Wyłączna dystrybucja w Polsce

CD PROJEKT®

ul. Marszałkowska 9/15, 00-626 Warszawa
tel./fax (0-22) 25 07 03, 25 82 02, 25 71 51

Requiem na śmierć Top Secret

Kiedy do redakcji Gamblera dotarła przesyłka zawierająca łączony 09/10 numer Top Secret, znaleźliśmy w niej kartkę potwierdzającą prawdę, którą i tak już wszyscy znali. „Egzemplarz pisma, który właśnie otrzymałeś, jest niestety ostatnim wydanym przez Spółdzielnię Bajtek" – głosił lakoniczny tekst. Top Secret umarł. „Zepsół" się rozpadł. Oczywiście, zawsze istnieje możliwość, że ktoś wykupi znak towarowy Top Secret i zacznie wydawać pismo pod takim tytułem, niemniej jednak ideowa ciągłość ukazywania się pisma została nieodwracalnie zerwana.

Jeśli ktoś myśli, że redakcja Gamblera upiła się z radości na okoliczność powyższego, to srodze się myli. Po pierwsze, jesteśmy skautami i nie uprawiamy takich bezeceństw. Po drugie, zawsze uważaliśmy, że z konkurencją na rynku czasopism jest jak z ligą piłki nożnej: nie chodzi o to, by wyeliminować 17 drużyn, a osiemnasta automatycznie została Mistrzem Polski. Rzecz w tym, by w uczciwej rywalizacji wyłonić najlepszego – a resztę zostawić w pobitym polu. Nie moją jest rzeczą wyjaśniać tu przyczyny upadku TS, ale mogę powiedzieć, że nie były one związane bezpośrednio z rynkową pozycją tego czasopisma, wcale niezłą do końca jego dni.

Odeszło najstarsze na rynku pismo. Pismo, przez którego łamy przewinęła się plejada znakomitych i ważnych w branży postaci. Emil Leszczyński – obecnie kierujący programem Escape. Marcin Przasnyski i Waldek Nowak, szefowie Secret Service. Piotr „Gawron" Gawrysiak, zastępca redaktora naczelnego magazynu Cyber. CSL, legenda polskiej sceny komputerowej. Marcin „Kaczor" Baryłka, współautor znakomitego polskiego systemu RPG „Dzikie Pola". Jacek Piekara, gamblerowiec i radiowiec. Dariusz „Sir Haszak" Michalski, od tego numeru zastępca redaktora naczelnego Gamblera, którego niniejszym witam na pokładzie – (i innych byłych TS-owców). Na koniec także skromna osoba piszącego te słowa. I wielu, wielu innych.

Top Secret był pismem ważnym. Jego historycznej misji nie da się przecenić. Kiedy pismo powstawało w końcu 1990 r. (sześć lat temu!) rynek legalnego oprogramowania rozrywkowego w Polsce nie istniał. Przez kolejne lata pismo prowadziło Czytelników w stronę normalności, którą (mniej więcej) mamy w tej chwili. Początkowo pod wodzą wspomnianych tu już nestorów, Marcina P. i Waldka N. Później, od numeru 10. aż do końca, kierowane przez Marcina Borkowskiego, o którym można mówić różnie, ale jednego nikt mu nie odmówi – był (i jest) KIMŚ.

Oczywiście, w życiu nie wszystko wyglądało tak wspaniale, jak w tej podbrązawianej historii, którą właśnie przedstawiam. Ludzie kłócili się, obrażali, odchodzili. Jednak zawsze Top Secret traktowany był ze specjalnym ciepłem i sympatią, jako starszy, nieco zwariowany, brat. Było to pismo, które miało coś tak ważnego w każdej dziedzinie. Miało tradycję.

Żegnaj, Top Secrecie. Będzie nam Ciebie brakowało.

Alex (of ex-Alex & Gawron, ex-Top Secret)

R O Z D

GAMBLER 1/97
Miesięcznik elektronicznych szulerów
Numer 1 (38), rok piąty
STYCZEŃ 1997
Nakład: 54 000 egz.
Numer indeksu: 324418
Numer ISSN: 1230-8676
Wydawca:
Grzegorz Eider
Redaguje kolegium:
Grzegorz Eider
Elżbieta Jaworska
(sekr. redakcji)
Piotr Kakiet
(red. graficzny)
Dariusz J. Michalski
(z-ca red. nacz.)
Piotr Moskal
(News)
Jacek Piekara
(Publicystyka, Tete, Listy do redakcji)
Piotr Roszczyk
(red. graficzny)
Wojciech Setlak
(z-ca red. nacz., Recenzje, Temat numeru)
Aleksy Uchański
(red. nacz., Opisy)
Maksymilian Wrzesiński
(Internet)
Współpracownicy:
Jacek Ilczuk
Przemysław Jędrzejczyk
Wiktor Kozłowski
Piotr Leszczyński
(Gambler Serwis)
Lech W. Piotrowski
(strony WWW)
Marcin Wichary
Tadeusz Zieliński
Autorzy:
Krzysztof Czulec
Tomasz Czulec
Mariusz Gabryś
Marcin Grabski
Jakub T. Janicki
Kornel Kulisiewicz
Piotr Lewandowski
Rafał Orłow
Paweł Pilarczyk
Przemysław Wnuk
Projekt graficzny (layout):
Piotr Kakiet
Piotr Roszczyk
LUPUS

A N I E



INDEKS PROGRAMÓW NUMERU

INDEKS PROGRAMÓW NUMERU

Wydawnictwo LUPUS
jest członkiem Ogólnopolskiego
Stowarzyszenia Wydawców

Adres Redakcji:
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
tel. (0-22) 41 00 31 w. 128, 154
tel. (0-22) 41 51 21
fax (0-22) 41 03 74
tlx 813527 omig pl
e-mail: gambler@lupus.waw.pl

Elektroniczne łamanie:
DTP LUPUS
Redakcja techniczna:
Jolanta Balcer
Korekta:
Jolanta Jamiołkowska
Projekt graf. okładki
Piotr Kakiet
Ilustracja na okładkę:
© Jacek Kopalski

Dział reklamy:
tel. bezpośredni: 090 220029
(22) 416333
Piotr Roszczyk (kierownik)
Elżbieta Szmyt
Halina Dyczkowska
Ewa Wiewiórska

Za treść ogłoszeń
redakcja nie odpowiada.
Redakcja nie zwraca nie zamówio-
nych maszynopisów oraz zastrzega
sobie prawo dokonywania adiustacji
i skrótów.

Naświetlenia:
SOFTdesign
01-164 Warszawa,
ul. Radziwie 13;
tel/fax 37 37 14, 37 05 65
Naświetlenia rastrem
stochastycznym:
ReflexBIS
03- 748 Warszawa
ul. Białostocka 11
tel./fax 619 98 61
Druk:
Zakłady Graficzne
Sp. z o.o.
64-920 Piła
ul. Okrzei 5

Szulerphone, czyli dyżury redakcji,
zawsze w środę 14.00 - 16.00

NEWS

Golden Nugget

Mieliście kiedyś ochotę pójść do kasyna? Jeśli tak, to lepiej zrezygnujcie. Dzięki grze Golden Nugget będziecie mieli okazję wyszaleć się do woli bez ryzyka utraty pieniędzy. 14 różnych gier



hazardowych (w tym poker, oczko, ruletka), ponad godzina sekwencji filmowych z udziałem Adama Westa, nakręconych w słynnym kasynie Golden Nugget. Całość będzie zajmować dwa kompakty (do tej pory gry tego typu były niezbyt duże). Termin: początek 1997. Producent: Virgin. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Reverence

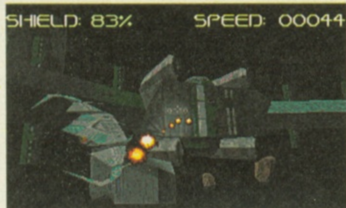
Czterej bogowie (ognia, ziemi, wody i powietrza) znudzeni arogancją ludzi zdecydowali, że od Ciebie zależeć będzie, czy rasa ludzka przeżyje czy zostanie wyeliminowana. Przed Tobą 20 poziomów o stopniowo zwiększającej się trudności. Widok oczami



bohatera, trójwymiarowe środowisko. Staniesz oko w oko z przeróżnymi potworami oraz mniej ważnymi bogami, takimi jak Osiris, Kokyangwuti, Freya i Manjursi. Do użytku masz dwadzieścia typów broni zarówno konwencjonalnej, jak i nietypowej oraz magię. Możliwość grania po sieci (cooperative lub deathmatch), grafika w wysokiej rozdzielczości. Termin: koniec 1996. Producent: Cyberdreams. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

10th Planet

Wytwórnia Centropolis Entertainment, znana z takich filmów, jak Universal Soldier, Stargate i Independence Day, połączyła siły z firmą Bethesda przy produkcji przygodowej gry science–fiction pod tytułem 10th Planet. Akcja gry toczy się w bliżej nieokreślonej przyszłości, tuż po odkryciu nowej planety w naszym układzie słonecznym. Okazuje się, że wiele katastrof w historii Ziemi nie było wynikiem naturalnych procesów. Stajesz twarzą w twarz z nieznanym wrogiem i tylko od



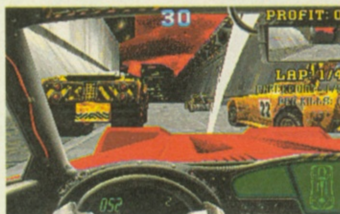
Twoich poczynań zależeć będzie, jak cała historia się skończy. Termin: koniec 1997. Producent: Bethesda. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Duke Nukem 3D: Plutonium Pak

A teraz świetna wiadomość dla wszystkich wielbicieli Duke'a. Już niedługo pojawi się kolejny dodatek do tej wspaniałej gry. Jedenaście nowych poziomów, mnóstwo nowych tekstur, miejsc i sprite'ów. Dołożono nowy typ broni – normalnego shrinkera można teraz rozbudować, zmieniając go w Microwave gun, który smaży przeciwnika na twardo. Pojawili się dwaj nowi przeciwnicy: bojowy czołg świniaków i Queen Alien Protector, czyli potworek osłaniający królową Obcych (nowy boss). Poza tym, oczywiście, nowe sekwencje animowane na początku i po zakończeniu misji oraz mnóstwo panienek. Termin: koniec 1996. Producent: 3D Realms. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Carmageddon

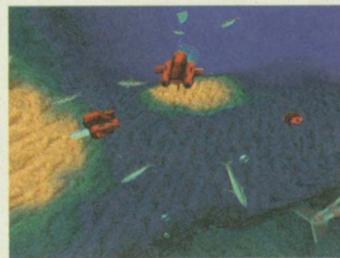
To kolejna trójwymiarowa samochodówka, różniąca się jednak zdecydowanie od programów konkurencyjnych. Podobnie jak w słynnym Quarantine, możesz strzelać do 25 swoich przeciwników, a także do przechodniów (yeah!). Za rozwalanie innych kierowców dostajesz kredytki, za



które możesz naprawiać swój wehikuł lub dokupić do niego nowy osprzęt w sklepie. Jeżeli znudzi Ci się własny wóz, kradniesz komuś jego pojazd. Do dyspozycji są oczywiście opcje multiplayer i dopiero, gdy ich użyjesz, zrobi się naprawdę ciekawie. Nie ma to jak strzelać do kogoś, kogo się zna, prawda? Termin: początek 1997. Producent: SCI. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Creation

Biedny Bullfrog. Ma chyba najpowolniejszy cykl wydawniczy ze wszystkich firm produkujących gry komputerowe. Od momentu pierwszych zapowiedzi mijają przeważnie wieki, zanim gra wreszcie się pojawi. Creation nie jest wyjątkiem – słychać o niej od



ponad roku, ale jakoś nie może się ukazać. No cóż, może Bullfrog jest powolny, ale za to robi dobre gry. Creation przedstawia świat po wojnie atomowej. Ludzkość zmuszona jest schronić się pod wodę, aby uchronić się przed radioaktywnym skażeniem. W celu ocalenia morskiego życia przed zagładą, na innej planecie zostało stworzone sztuczne morze, swojego rodzaju rezerwat, w którym formy życia miały spokojnie się rozwijać. Na skutek pojawienia się nowego rodzaju grzyba, wytwarzającego narkotyczne soki zmieniające zwierzęta w oszalałe bestie, nowo utworzony świat stanął na krawędzi zagłady. Będziesz musiał zasiąść za sterami miniłodzi podwodnej i spróbować uratować świat. Termin: któż to może wiedzieć – przecież to Bullfrog. Producent: jak już mówiłem, Bullfrog. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Bundesliga Manager '97

W Niemczech koniunktura na piłkę nożną co roku się poprawia – na piłkę nożną we wszelakiej



postaci, również na gry menedżerskie. Firma Software 2000, przy współpracy telewizji RTL, wprowadziła na rynek grę Bundesliga Manager '97. Program jest bardzo rozbudowany zarówno pod względem opcji decyzyjnych, jak i efektów audiowizualnych. Archiwum gry stanowią aktualne dane personalne i zdjęcia kilkuset zawodników 1. i 2. Bundesligi. Przebieg każdego spotkania (grafika 3D) jest indywidualnie generowany. Termin: już jest. Producent: Software 2000. Platforma: PC CD-ROM. (kristoff)

NEWS

NBA Live '97

NBA Live '97 ma być koszykówką, której głównymi atutami będą: grafika, animacje, dźwięk, grywalność oraz mnogość rzeczywistych danych i opcji statystycznych. Zapowiada się więc gra idealna, „ulepiona" z zalet i braku mankamentów. Podobno producenci zrobili wszystko, by jak najdokładniej oddać urok ligi NBA. Opłacili gwiazdy NBA, aby stworzyć wirtualnych koszykarzy poruszających się w ten sam sposób, co oni. Głosu sprawozdawcy użyczał żywiołowy komentator sportowy z telewizji TNT, Ernie Johnson Jr. Termin: początek 1997. Producent: EA Sports. Platforma: PC CD-ROM, PSX, Sega Saturn. (kristoff)



PGA Tour 96 for Win 95

Golf jest na tyle popularny za oceanem, że producenci gier komputerowych wręcz biją się o pieniądze sympatyków tego sportu. EA Sports, chcąc zyskać w oczach potencjalnych klientów, musiał się więc postarać, czego wynikiem jest PGA Tour 96. Świetna grafika, muzyka i dźwięk, i zapas dołków wystarczający na pół roku zabawy. Konsultantami programu byli profesjonalni golfiści, dzięki czemu gra doskonale symuluje rzeczywistość, a jednocześnie gra jest prosta w obsłudze. Termin: już jest. Producent: EA Sports. Platforma: PC CD-ROM, PSX, Sega, 3DO. (kristoff)



Enemy Nations

Moda na strategie science fiction nie przemija. Enemy Nations to kolejna gra, w której kilka narodów walczy o planetę (nie wiadomo dokładnie dlaczego, ale musi być to superważny powód, nie?). Jako przywódca jednego z narodów będziesz musiał wybudować od podstaw miasto, zadbać o to, by rozwijało się w rozsądnym tempie i było zdolne obronić się przed atakami. Enemy Nations ma zaawansowane opcje multiplayer. Można grać „jeden przeciw wszystkim" lub tworzyć pakty (grając przez Internet). Elastyczny system okienkowy pozwala na skonfigurowanie ekranu według osobistych preferencji. Termin: początek 1997. Producent: Viacom New Media. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

The Fallen

Daleka przyszłość. Starcie dwóch sił – tajnej policji i wysokich oficerów oraz rebeliantów. Pierwsza ze stron usiłuje wprowadzić reżim, rządzi za pomocą przemocy i korupcji. Druga usiłuje przeciwstawić się narastającej fali brutalności i zakłamania. Możesz przyłączyć się do którejś frakcji. The Fallen oferuje trójwymiarowy widok oczami bohatera z obrotem o 360 stopni, zaawansowane algorytmy sztucznej inteligencji, nieliniowy rozwój akcji oraz możliwość gry po sieci. Wszystko to oczywiście w wysokiej rozdzielczości. Termin: II kwartał 1997. Producent: Psygnosis. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



Flying Nightmares 2

Zwykłe symulatory już dawno przestały wystarczać. Zaczęły się więc pojawiać gry łączące strategię z symulacją. Flying Nightmares 2 jest właśnie przedstawicielką takiego łączonego gatunku. W czasie dużej kampanii na Kubie można polatać kilkunastoma samolotami (w tym dwoma pionowego startu), a opcja strategiczna w trybie multiplayer pozwala zabawić się w przywódcę sił lotniczych. Flying Nightmares 2 chodzi w wysokiej rozdzielczości i wyświetla 65 tys. kolorów. Gra prezentuje się naprawdę dobrze, miejmy nadzieję, że grywalność również będzie na poziomie. Termin: początek 1997. Producent: Eidos. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



Grid Runner

Reguła przeżycia jest prosta: nigdy się nie zatrzymuj. Grid Runner to gra zręcznościowa, w której przez 57 poziomów będziesz się ścigał i walczył z dziwnymi przeciwnikami. Gra osadzona jest w klimatach mocno futurystycznych, lecz dostępna jest również gama czarów, które ułatwią Ci rozgrywkę (kule ogniste, teleporty itp.). Piętnastu maniakalnych przeciwników, możliwość grania po sieci (28 specjalnie przygotowanych poziomów) oraz zawrotnie szybka i wciągająca akcja – to właśnie Grid Runner. Nie jest to może gra ambitna, ale z pewnością przyjemnie będzie się w nią grało. Termin: początek 1997. Producent: Virgin. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



Hopkins

Kilka lat temu organizacja przestępcza dowodzona przez znanego terrorystę, Berniego Bercksona, zdobyła rakiety nuklearne i zagroziła rządowi amerykańskiemu ich użyciem. Groźby zlekceważono. Niedługo potem dwie rakiety uderzyły w Kalifornię, powodując olbrzymie straty. Bernie został złapany przez agenta Hopkinsa z FBI (w którego się wcielasz w tej grze). Udało mu się jednak uciec i w krótkim czasie założyć nową grupę przestępczą. Akcja gry zaczyna się, gdy porwana zostaje agentka Samantha Collins, Twoja dziewczyna. Hopkins to dość klasyczna przygodówka z ręcznie rysowanymi tłami. Termin: początek 1997. Producent: SCI. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



Iron Man X-O Manowar

Pierwszy z bohaterów pochodzi z komiksów Marvela. Drugi – z Acclaim Comics. W kosmicznej strzelaninie łączą swe siły w walce z największymi wrogami ludz-

NEWS

kości takimi, jak Baron Zemo, General Krytos i Mistress Crescendo. Nasi bohaterowie muszą znaleźć nieskończenie potężny Ko-



smiczny Sześcian, zanim dokonają tego źli. Ten, kto ma sześcian, włada całym wszechświatem. Jeżeli sześcian trafi w złe ręce, wszyscy porządni obywatele będą zgubieni. Termin: już jest. Producent: Acclaim. Platforma: PC CD-ROM, PSX, Saturn, Gameboy, Game Gear. (frogger)

Magic the Gathering: Battlemage

Komputerowe wersje popularnej gry karcianej zaczęły się pojawiać jak grzyby po deszczu. No, może niezupełnie, bo tak naprawdę, to żadna jeszcze nie ujrzała światła dziennego. Tak czy inaczej, firma Acclaim przygotowuje grę, która stanowić będzie konkurencję dla produktu MicroProse. Battlemage oferuje ponad 30 pól bitewnych, 220 artefaktów, zaklęć i potworów. Grać będzie można przeciwko komputerowi



lub kolegom po sieci, przez modem lub przez Internet. Posiadacze PSX-ów i Saturnów będą mogli połączyć swoje konsole i grać na dzielonym ekranie. Termin: koniec 1996. Producent: Acclaim. Platforma: PC CD-ROM, PSX, Saturn. (frogger)

Noir

Przygodówka osadzona w realiach Los Angeles lat czterdziestych naszego wieku. Jako samotny prywatny detektyw będziesz miał do rozwiązania 6 tajemniczych spraw (od szpiegostwa wojennego aż po zwykłe morderstwa). Przed tobą uliczki, opuszczone domy i zaułki Miasta Aniołów. 18 oryginalnych lokacji (w tym Bradbury Building i Griffith Park Observatory), 1600 fotografii i 75 minut sekwencji filmowych. Gra wyświetlana jest tylko w odcieniach szarości, dzięki czemu wygląda jak stara kronika filmowa i dobrze oddaje klimat przedstawianych czasów. Termin: koniec 1996. Producent: Cyberdreams. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Star Trek: Starfleet Academy

Lubisz Star Treka? Masz już dosyć przygodówek? W takim razie Starfleet Academy to gra w sam raz dla Ciebie. Jest to bowiem pierwszy w historii symulator kosmiczny osadzony w świecie Star Treka. Pozwala odbyć staż



w słynnej szkole pilotów, Starfleet Academy. Twoim celem jest awans na kapitana, a przed Tobą 27 różnych ciekawych misji. Będziesz walczył z ponad 30 typami statków Obcych, w tym takimi, jak Klingon i Romulan. Poradami służyć Ci będzie sam James T. Kirk. Pamiętaj – honor pilotów z akademii leży teraz w Twoich rękach! Termin: koniec 1996. Producent: Interplay. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Quest for Glory 5 – Dragon Fire

A więc po raz kolejny chcesz być bohaterem? Nic prostszego. Sierra właśnie przymierza się do wydania kolejnej części wspaniałej sagi Quest for Glory. Gdy postanawiasz ubiegać się o posadę po zmarłym władcy miasta Silmaria, nagle zaczynają się kłopoty. Mnóstwo przeciwników rzuca Ci kłody pod nogi, a w dodatku pojawiają się przeróżne potwory z niezbyt przyjaznymi zamiarami. Nadchodzi więc czas, kiedy znów musisz zakasać rękawy, wyjąć ze skrzyni swój miecz i rozwiązać sprawy w sposób bardziej bezpośredni. W QfG5 spotkasz mnóstwo fantastycznych przeciwników (również smoka) oraz starych przyjaciół. Termin: początek 1997. Producent: Sierra. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

The Incredible Shrinking Man

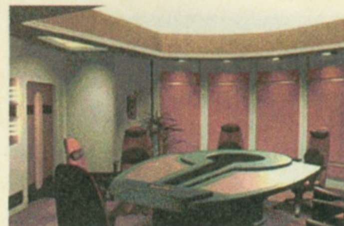
Zadanie wydawało się proste: zbadać zamek doktora Franklina



w poszukiwaniu śladów Julii Caldwell, jego asystentki, która zniknęła w tajemniczych okolicznościach. Niestety, doktor podstępem namówił Cię do wypicia swojej mikstury minimalizującej. Od momentu wypicia zacząłeś się systematycznie zmniejszać. Teraz masz więc dwa problemy na głowie – odnaleźć Julię oraz antidotum, które musisz zażyć, zanim znikniesz kompletnie. Shrinking Man to gra przygodowa z elementami zręcznościowymi. Termin: koniec 1996. Producent: Cyberdreams. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Star Trek: Voyager

Kolejna przygoda statku Voyager. Tym razem porywa go sekta Kazon. Załoga zostaje wciągnięta w parszywą intrygę, która może



doprowadzić do zagłady niektórych jej członków oraz zupełnie niewinnej planety. Do zbadania Delta Quadrant, cztery epizody wciągającej akcji, w której występują dobrze znani bohaterowie. Mnóstwo zagadek, walk i spotkań z Obcymi. Graczowi na drodze (oprócz ataków bezpośrednich) stanie tajemnicza choroba siejąca spustoszenie wśród załogi statku. Podobnie jak poprzednie epizody, gra będzie mieć ładną grafikę w wysokiej rozdzielczości. Termin: początek 1997. Producent: Viacom New Media. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

XS

Symulator walki firmy SCI, oglądany oczami bohatera, zapowiada się całkiem nieźle. Trójwymiarowa grafika w wysokiej rozdzielczości, wygodny system kontroli zawodnika, zaawansowane algorytmy sztucznej inteligencji, dzięki którym nie będzie już tak łatwo wygrać z komputerem. Gra oferuje 60 różnych przeciwników oraz ponad 20 aren walki. Do stworzenia animacji użyto techniki motion capture. Do wyboru



sporo różnych broni. Stworzono też specjalną opcję do odtwarzania ostatnich, kończących ciosów (swoisty replay). Możliwość grania po sieci z żywym przeciwnikiem. Termin: już jest. Producent: SCI. Platforma: PC CD-ROM, PSX. (frogger)

ZPC

Wcielasz się w postać Armana, psionika czwartej generacji, uwolnionego właśnie z więzienia. Z pamięci wymazano Ci większość wspomnień, więc celów swojej



misji możesz się tylko domyślać: ocalić swój lud, pokonać grupę złych kultystów znaną jako Czarne Bractwo i zniszczyć Mroczną Istotę, której oddają cześć. Dopiero, gdy uda Ci się tego dokonać, będziesz mógł odzyskać wszystkie siły i zjednoczyć swych popleczników. ZPC to 25 potężnych poziomów, unikalna broń, walka wręcz i starcia na moce psioniczne. Termin: początek 1997. Producent: GT Interactive. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Star Trader

Gra przypominająca klimatem Fragile Allegiance czy Outpost. Jako dowódca bazy kosmicznej jesteś odpowiedzialny za jej prawidłowy rozwój. Musisz prowadzić dyplomację, handlować, budować, a jeśli zajdzie taka potrzeba, również walczyć o swoje dobra. Grafika w wysokiej rozdzielczości prezentuje się znośnie, choć nie jest to na pewno szczyt



osiągnięć w tej dziedzinie. Jeżeli gra zostanie zrobiona poprawnie, może osiągnąć pewien sukces. Termin: początek 1997. Producent: Mindscape. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Renegade 2

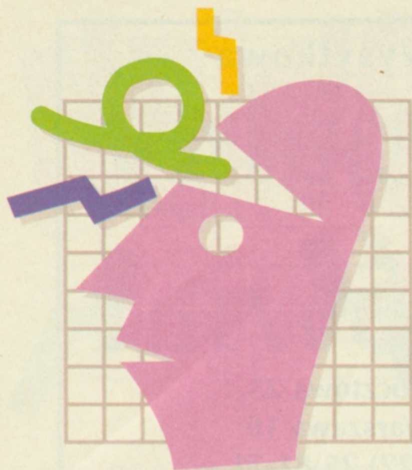
Kolejny symulator kosmiczny mający w założeniu stanowić konkurencję dla takich tytułów, jak Wing Commander czy TIE Fighter. Niestety, mimo stosunkowo ładnej grafiki Renegade 2 absolutnie nie umywa się do wyżej wymienionych gier. Zarówno grywalność, jak i wykonanie techniczne (prędkość chodzenia, liczba opcji) są o niebo gorsze. Renegade 2 będzie więc najprawdopodobniej następną grą, o której świat zapomni w dwa mie-



siące po jej wydaniu. Termin: początek 1997. Producent: Cybernetic Design. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Tuguli

Z przyjemnością zawiadamiam, że już niedługo ukaże się kolejna polska przygodówka, mogąca konkurować z produkcjami zachodnimi (pierwsza to AD 2044 LK Avalon). Firma Optimus Nexus przygotowuje grę Tuguli – Wieże Aniołów, która będzie wydana na kilku kompaktach i zaoferuje graczowi ciekawą intrygę oraz znakomitą, renderowaną grafikę w wysokiej rozdzielczości. Tajemniczy zamek, zagadka sięgająca wiele lat wstecz, mroczna i niepokojąca atmosfera. Bohaterem gry jest Paweł Rybak, młody człowiek, którego życie nagle się odmienia, gdy otrzymuje tajemniczą przesyłkę od własnego dziadka. Termin: początek 1997. Producent: Optimus Nexus. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



Nowy system ocen

Jak już to zaznaczyliśmy we wstępniaku, system oceniania gier w Gamblerze uległ gwałtownej zmianie i – co tu kryć – ochłodzeniu. Uznaliśmy, że dość już ocen oscylujących w rejonach 80–90%. Nie ukrywamy, że w decyzji pomógł nam jeden z polskich dystrybutorów, skarżąc się, że jego gra otrzymała notę TYLKO 75%.

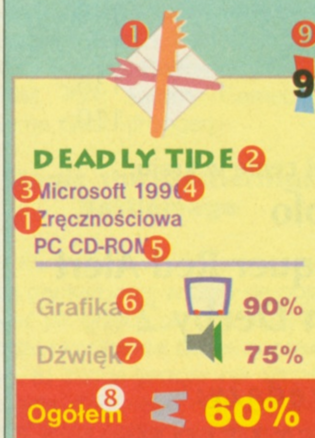
Od tej pory zaczynamy w pełni korzystać z możliwości 100-stopniowej skali ocen. Na skali tej, zgodnie z zasadami zdrowego rozsądku, 50% wyznacza środek, czyli grę przeciętną. Wszystko powyżej już zasługuje na zainteresowanie, bo wszak należy do LEPSZEJ POŁÓWKI gier. Tu krótka uwaga dla dystrybutorów: z ocenami gier jest jak z tzw. średnią krajową – każdy chce być powyżej. Niestety, tak się nie da.

Zwracamy więc uwagę Czytelników na nowe oceny. Jako najważniejszą przyjęliśmy tę ogólną. Wspomagają ją oceny pomocnicze, za jakość wykonania grafiki i dźwięku. Zaznaczamy, że w przypadku grafiki bierzemy pod uwagę także jej płynność. Z kolei ocena za dźwięk uwzględnia i muzykę, i efekty.

Pozostawiamy nową skalę ocen pod osąd Czytelników. Z przyjemnością dowiemy się, jak Wam się podoba sam pomysł oraz – konkretne noty przyznane konkretnym grom.

Redakcja

Metryczka – instrukcja obsługi



1. Typ gry: strategiczna, sportowa, RPG, zręcznościowa, handlowa, logiczna, przygodowa, symulator.
2. Tytuł gry.
3. Producent/wydawca gry.
4. Rok produkcji.
5. Platforma sprzętowa.
6. Ocena grafiki.
7. Ocena dźwięku.
8. Ocena ogólna.
9. Gra pod Windows '95

Jak czytać nową skalę ocen?

100%	- tej oceny już nigdy nie przyznamy	60 - 69%	- dobra
90 - 99%	- GENIALNA, WYBITNA, KICKS ASS	50 - 59%	- przeciętna
80 - 89%	- znakomita	40 - 49%	- mierna
70 - 79%	- bardzo dobra	30 - 39%	- zła
		00 - 29%	- zbrodnia

NHL Hockey '97



NHL Hockey '97 zafundował mi klasyczny opad szczęki, co jest chorobą zawodową mniej doświadczonych recenzentów gier, do których, jak sobie schlebiam, już się chyba nie zaliczam. Niemniej jednak NHL '97 zaskoczył nawet mnie. Nie dość, że zastosowano w nim rewelacyjne procedury graficzne, to jeszcze, co już jest zupełnie zdumiewające i nie w stylu EA Sports, zmieniono filozofię gry.

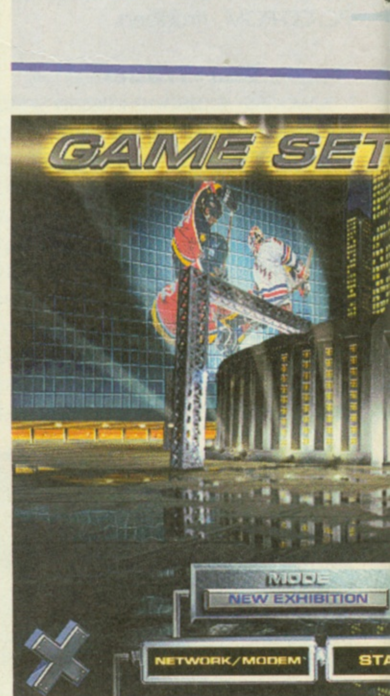
Zacznijmy od tej drugie zmiany, bo to rzecz najważniejsza. NHL stał się znacznie bliższy rzeczywistości, niż którykolwiek z jego trzech poprzedników. Znacznie trudniejsze stało się podawanie, gracze już nie podają automatycznie na boki. Trudniej jest wygrywać wznowienia. Strzelenie bramki dalej graniczy z cudem, ale w niektórych sytuacjach mamy niemal pewność zdobycia gola – przy odpowiednim postępowaniu, o czym szerzej za miesiąc w opisie lub w KS Gambler. Trudniej jest wywalczyć wznowienie w sytuacji podbramkowej. Trudniej, trudniej, trudniej... A jednocześnie po kilkudziesięciu godzinach grania nabiera się pewnego doświadczenia i obycia w grze – czego nie zaobserwowałem we wcześniejszych częściach NHL, mimo iż jestem już weteranem.



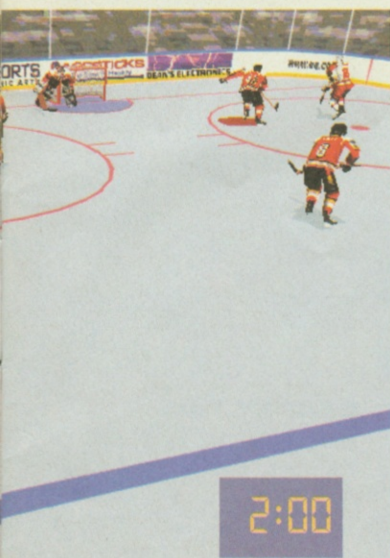




Na lodzie toczy się prawdziwa walka. Ruchy zawodników są często paraliżowane przez wiszących im na plecach (dosłownie!) przeciwników. Trafiają się słupki, poprzeczki i przypadkowe odbicia. Na hokeju nie znam się tak dobrze jak na futbolu, muszę jednak z całą odpowiedzialnością napisać: NHL '97 jest najbardziej realistyczną, najwierniejszą gra sportową w historii.



Nie byłoby tego złudzenia rzeczywistości, gdyby nie grafika. Tu dokonała się kolejna rewolucja. Po zbliżonych do siebie NHL i NHL '95 (oba z widokiem z góry) oraz nieprzekonującym NHL '96 (z owymi słynnymi odbiciami postaci zawodników w lodzie...) mamy grę w pełni trójwymiarową. Dzięki cudownej technice (która oczywiście będzie też zastosowana w FIFA '97) zawodnicy stali się trójwymiarowi i poteksturowani. Znakomicie sprawdza się to w grze hokejowej, gdzie wszyscy są solidnie opancerzeni i wyglądają rzeczywiście „kanciasto". Złudzenie rzeczywistości jest niemal absolutne, pogłębiają je skanowane ze zdjęć twarze hokeistów, które widzimy pod kaskami. Zawodnicy poruszają się niezwykle realistycznie: popychają, przewracają, miotają się, gdy sędzia sadza ich na ławce kar. Sędziowie potrafią przeskoczyć nad krążkiem, gdy zaś krążek zostaje wystrzelony poza lodowisko, jadą do boksu po nowy. Zdarzają się nawet bójki na lodzie (interaktywne), co mi się nie podoba. Ciekawe, kiedy pojawi się gra piłkarska, w której gracz będzie musiał dowodzić bandą rozrabiających chuliganów?



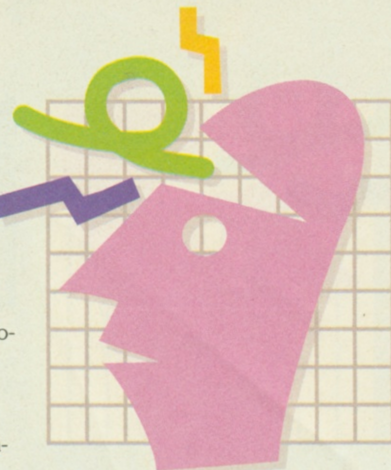




Przebieg meczu oglądamy z dowolnego ustawienia kamery, przy czym niektóre momenty pokazywane są na zbliżeniach. A system graficzny NHL '97, w przeciwieństwie do tego np. z Actua Soccer, nie boi się zbliżeń. Postacie nie rozpikselowują się, wyglądają świetnie! Zaś możliwość obejrzenia na powtórce każdej strzelonej (straconej) bramki, każdego faulu czy akcji pozwala graczowi zrozumieć, co dzieje się na boisku. Widać wszystkie szczegóły, wszystko można dokładnie przeanalizować. Aha, jeszcze jedno: zamiast nieszczęsnej lustrzanej tafli z NHL '96 mamy tutaj matową powierzchnię, którą w trakcie meczu zawodnicy coraz gęściej zarysowują łyżwami.

Dopiero w tym miejscu wygłoszę serię standardowych zachwytów nad interfejsem, statystykami itd. Całość nabrała kolorów – dosłownie, jest ich bowiem na ekranie 65 536 zamiast 256. Reszta bez zmian, choć zrealizowana zgodnie z zasadą: „Więcej, szybciej, lepiej". Rozbudowane (znów!) zostały statystyki, nie zapominajmy, że NHL jest (za NBA) najbardziej zwariowaną pod tym względem ligą.

NHL Hockey spoważniał. Nie ma już zabawnych przerywników w rodzaju niezapomnianego „Fun'o'metera" (w wolnym tłumaczeniu: „kibolomierza"), pękających po strzałach szyb czy chłopczyka na widowni z tablicą „Hi mom, send $" (w wolnym tłumaczeniu: „kochane pieniążki przyślijcie rodzice"). NHL to gra, która – kto wie, czy nie jako pierwsza spośród sportowych – zasługuje na miano symulatora.



Alex

Dystrybucja: IPS Computer Group

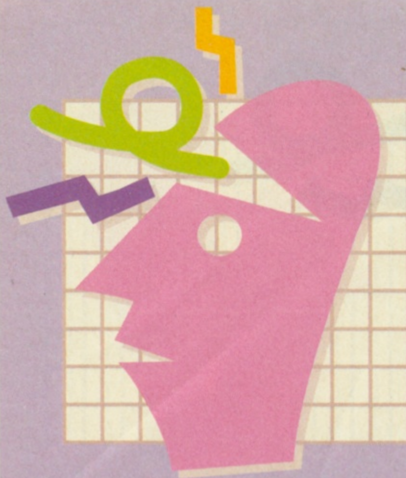




NHL HOCKEY '97
EA Sports 1997
Sportowa
PC CD-ROM

Grafika	95%
Dźwięk	88%
Ogółem	93%

Deadly Tide





Obcy znowu zaatakowali nas z wody, tym razem za sprawą firmy Microsoft, która – w ramach ekspansji na rynek gier komputerowych – wydała strzelankę Deadly Tide. Fabuła jest



prosta: gdy ludzie odkryli zło czające się na dnie oceanów, Obcy zaatakowali. To początek końca ludzkości, a Ty jesteś jej ostatnią nadzieją. Jak zwykle.

Deadly Tide to wyjątkowo prosta gierka. Strzelasz do wszystkiego, co wali w Ciebie. Aby wykonać powierzone zadanie, musisz zasiąść za sterami hydromyśliwca (bądź przebrać się w skafander) i ruszyć na „zielonych"! Są wszędzie i nadpływają w ilościach hurtowych. Wróg jest mało inteligenty, ale nadrabia liczbą.

Twój półinteligentny pojazd – Hydra – uzbrojony jest w działka laserowe oraz kilka torped, rozrywających do czterech wrogich pojazdów jednocześnie. Komputer pokładowy informuje Cię o sytuacji (zniszczenie, broń), podpowiada co dalej itd. Statkiem kieruje się prosto – bo wcale się nie kieruje, sam płynie gdzie trzeba. Ty poruszasz celownikiem za pomocą joya lub myszy, a czasami możesz wybierać, w którym kierunku płynąć dalej, jeśli Twój myśliwiec zatrzyma się w określonych momentach.

Niewątpliwie zaletą gry (chyba jedyną) jest grafika. Trójwymiarowe tło, teksturowane pojazdy wroga. Nietrudno to było osiągnąć – przez prawie cały czas oglądamy coś w rodzaju filmiku. Brzydkie są natomiast efekty strzałów, a w wodzie jest tyle bąbelków powietrza (a może śmieci), że całość przypomina śnieżycę lub ławicę planktonu. Dźwięk też jest na dobrym poziomie, brak jedynie możliwości regulacji muzyki i efektów oraz mowy osobno – komunikaty komputera pokładowego są zagłuszane strzałami.



Pomysł nieświeży, czego nie rekompensuje dobra grafika. Polecam jedynie ciekawskim oraz amatorom gatunku.

KORNi



DEADLY TIDE
Microsoft 1996
Zręcznościowa
PC CD-ROM

Grafika	90%
Dźwięk	75%
Ogółem	60%

Hellbender

Od premiery Windows 95 Microsoft stara się usilnie udowodnić, iż system ten jest platformą do gier. Firma zleca więc znanym producentom pisanie gier specjalnie pod Windows 95. Tak powstał klon Terminal Velocity, Fury³, zaś jedną z nowszych gier jest Hellbender.

Hellbender to jakby kontynuacja Fury³. Gra została napisana przez tę samą firmę (Terminal Reality) i ma podobne założenia. Jesteś pilotem futurystycznego myśliwca, latasz nad górami, rzekami, morzami i rozwalasz inne samoloty czy też naziemne radary oraz działka laserowe.

Hellbender działa zarówno w rozdzielczości 320×200, jak i 640×480, przy czym w tej drugiej akceleratorami mogą być modne ostatnio karty graficzne 3D (jak np. S3 ViRGE). Gra jest pisana z wykorzystaniem interfejsu Direct3D, czyli będzie obsługiwać każdy akcelerator 3D mający odpowiednie sterowniki.



Hellbender jest całkiem przyzwoitą grą – teksturowane góry i myśliwce oraz szybka muzyka tworzą oryginalną atmosferę. Komputer pokładowy na naszym statku mówi głosem Gillian Anderson (to ta panienka z filmu „Z archiwum X"). Historyjkę do gry pisał Geoff Miller, znany hollywoodzki scenarzysta. Od razu widać tu pieniądze wpakowane przez Microsoft.

Nie mam nic przeciwko Windows 95 (sam używam tego systemu na co dzień), ale nie uważam, by był odpowiedni dla gier. Hellbender chodzi niby na pełnym ekranie, ale szybkość gry woła o pomstę do nieba. Na moim P100 w rozdzielczości 320×200 gra działa całkiem płynnie, choć czasem potrafi ciutkę skakać (!). W wysokiej rozdzielczości Hellbender jest tak powolny, że nie da się praktycznie grać. Podobna gra pod DOS chodziłaby bez najmniejszych problemów.

Niemniej jednak w niskiej rozdzielczości gra bardzo wciąga.



HELLBENDER
Microsoft 1996
Zręcznościowa
PC CD-ROM

Grafika	75%
Dźwięk	80%
Ogółem	70%

Archimedean Dynasty

Wojna atomowa skaziła całą ziemię. Wszystkie lądy stały się ogniskami radioaktywności i składami odpadów toksycznych. Tylko głębokie rejony oceanów pozostały nieskażone. Tam właśnie ludzkość znalazła sobie nowy dom. W ciągu 6 wieków na dnie oceanów powstały olbrzymie miasta, fabryki i kopalnie. Okręty podwodne zostały



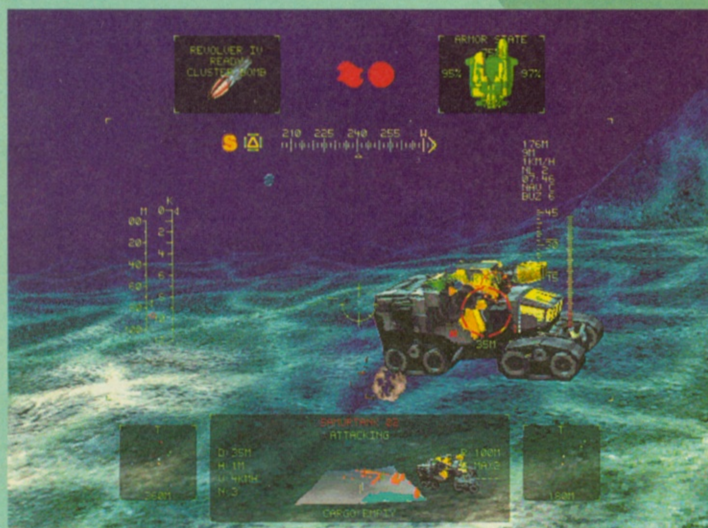


tak udoskonalone, że ciśnienie panujące na dnie Rowu Mariańskiego nie stanowi dla nich zagrożenia. Jednak ludzie pozostali tacy sami. Piraci, religijni fanatycy, lokalne wojny... wszystko to nie zniknęło z kart historii. Zmieniły się jedynie metody prowadzenia walki.

W taki świat przenosi nas gra Archimedean Dynasty. Jej bohaterem jest najemnik – Flint. Choć ma wysokie umiejętności, szczęście ostatnio mu nie dopisywało. Jednak może fortuna uśmiechnie się do niego ponownie...

Archimedean Dynasty przypomina mocno Privateera. Podobnie jak w słynnej grze Originu, rozpoczynamy z kiepsko wyposażonym, przestarzałym statkiem. Przed nami szereg misji – około 70. Powiodą nas w podróż dookoła świata... Gra zawiera elementy przygodówki – musimy prowadzić rozmowy, dzięki którym uzyskujemy cenne





informacje lub dostajemy lepiej bądź gorzej płatne zadania. Gotówka pozwala pokryć koszty napraw i lepiej wyposażyć okręt. Nowego statku nie da się kupić, można go dostać od wpływowych (najczęściej wojskowych) klientów. Wyposażenie statku jest bardzo urozmaicone: pancerze różnego typu, coraz lepsze sonary, robot naprawczy, różnorodne działka energetyczne, olbrzymi wybór torped... Schemat znany, ale sprawdzony i przyjemny.

Archimedean Dynasty ma doskonałą oprawę graficzną. Co prawda, po grze Wing Commander IV animowane wstawki nikogo nie zachwycą, ale sceneria walki to... wspaniała grafika SVGA w 65 536 kolorach. Ilustracje oddają jej jakość tylko w niewielkim stopniu. Dodatkiem do grafiki jest świetna muzyka i realistyczne efekty dźwiękowe.

Archimedean Dynasty to jedna z najlepszych „symulacji fantastycznych". Dołączyła do elitarnego grona Gwiezdnych Wojen, latających dywanów i Wing Commanderów. Możemy tylko mieć nadzieję, że będzie kontynuowana w kolejnych, jeszcze doskonalszych „odcinkach"!

Jacek Ilczuk

Wymagania sprzętowe: 486DX2/66, 8 MB RAM, minimum 3 MB na dysku twardym, CD-ROM 2×, SVGA, mysz, joystick.

Dystrybucja: CD Projekt

ARCHIMEDEAN DYNASTY
Blue Byte 1996
Symulacyjna
PC CD-ROM

Grafika	91%
Dźwięk	85%
Ogółem	96%

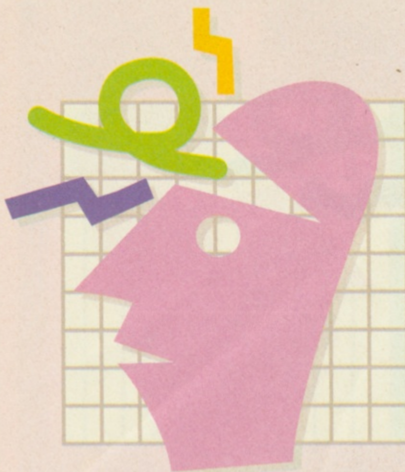
Wreszcie można zatrzymać się w miejscu (czego mi brakowało w Fury[3]) i poczekać na nadlatującego wroga. Ogień działka też wygląda znacznie lepiej i odgłosy



są naturalniejsze. Poza tym sceneria jest bardzo ładna – na morzu pływają statki Wikingów (które oczywiście można spalić laserkiem), na górach widać indiańskie posągi. Cool!

Hellbender to z pewnością gra fajna, pod warunkiem posiadania PPro200 i akceleratora efektów 3D. Jak ma się jeszcze porządny joystick, to można się „zapomnieć" na parę godzinek.

PiŁA/KtS (pila@pol.pl)



Absolute Pinball

Oto przed nami kolejny fliper sygnowany przez 21st Century Entertainment. Po okresie różnych eksperymentów firma wraca do tradycyjnego schematu „dwuwymiarowy stół cztery razy”. Niestety, nie jest to powrót zbyt udany.

Chyba najlepiej wykonanym elementem gry jest grafika. Stoły są kolorowe i ładnie narysowane, stałe części (grzybki, rampy itp.) wyglądają prawie „jak żywe”, a na bili widzimy nawet odbicia świetlne. Słowem – kawał dobrej roboty.

Ciekawostką, godną szerszego rozpowszechnienia (np. w strzelankach), jest dodatkowy tryb SVGA, w którym monitor trzeba postawić... na boku (!). Blat jest obrócony o 90°, dzięki czemu widzimy go w całości – a to pozwala lepiej planować grę i nie męczy wzroku.

Prezentowane stoły nie zachwycają jednak architekturą. Zgodnie z tendencjami panującymi w świecie prawdziwych fliperów są one coraz bardziej „zapchane”, kosztem widoczności. Ponadto brakuje kilku elementarnych zależności, np. punktów za trafienie dwa razy pod rząd w tę samą rampę.

Animacje na wyświetlaczu są wykonane poprawnie. Przy każdym stole mamy co najmniej jedną grę zręcznościową, a i zwykłe wstawki czasami są świetne (vide kickback na stole Aquatic Adventure). Szkoda tylko, że część z nich jest renderowana – psuje to trochę atmosferę. Sytuacji nie poprawia muzyka. Wprawdzie pod względem technicznym nie można jej nic zarzucić (jest zapisana jako ścieżka audio), ale dość szybko zaczyna denerwować. Same efekty z kolei nie wykraczają praktycznie poza standard, wyznaczony jeszcze przez Pinball Dreams.

Cóż więc mamy? Kolejny średnio wykonany fliper. Wprawdzie można się przy nim zabawić, jednak wyraźnie brakuje mu tej specyficznej atmosfery prawdziwych pinballi, w których pakujemy do otworu kolejne pięćdziesiątki i gramy, gramy, gramy...

Jim Midnite

Wymagania: 486DX2/66, 4 MB, CD-ROM 2×.







ABSOLUTE PINBALL
UDS/21st Century Ent. 1996
Zręcznościowa
PC CD-ROM

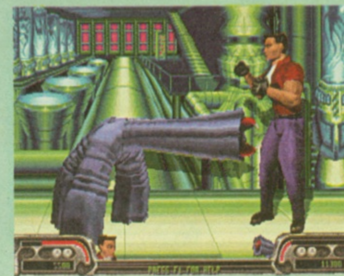
Grafika	65%
Dźwięk	50%
Ogółem	**55%**

Xenophage

Już kiedy zobaczyłem beta–wersję tej gry, odniosłem wrażenie, iż Apogee pozna (zresztą nie po raz pierwszy), co oznacza słowo klęska. I tak właśnie się stało. Xenophage to bijatyka, w której sterujemy ośmioma postaciami.

Tylko trzy z nich mają humanoidalne kształty (dwoje ludzi i człowiek–nietoperz).

Jest jeszcze wielka żaba, a reszta to jakieś dziwolągi z mackami i odnóżami przymocowanymi w sposób chyba losowy. Xenophage wyróżnia się dzięki temu, że w czasie walki obserwujemy zmienne najazdy kamery (raz plan ogólny, raz zbliżenie). Trze-



Monster Truck Madness



Gra przedstawia jeden z najbardziej absurdalnych, mało znanych w Polsce sportów – wyścigi Monster Trucków. Rajdy przypominają na początku ucieczkę Heńka przed żoną po polu kartoflanym, ale z czasem nabierają sensu. Choć bez wątpienia do takich wozów wsiadałbym zawsze w rajstopkach pazia i czepku kąpielowym, a na karoserii miałbym wybity krwawy napis „Nornica". Wozy mają przyczepione koła od ciągników, są specjalnie rasowane i ścigają się w myśl kilku reguł. Mamy wyścigi „sprintowe" (dwie rampki, ew. stosy cadillaków i finisz), rajdy terenowe,



„kółeczka" wokół stadionu i turnieje (składają się ze wszystkich poprzednich elementów).

Komputerowe szaleństwo zaczyna się od posiadania Pentium. I to nie byle jakiego – rozdzielczość 640×480 warta jest oglądania dopiero na P166. Graficy zadbali nie tylko o niesamowite bryki, ale i o tła, nawierzchnię oraz pobliskie tereny. I muszę powiedzieć, że jest co oglądać. Nie tylko z naszych maszyn bucha dym spalin, pryska też błoto spod kół, woda z kałuż, a pisk opon oznacza ślad zostawiony na asfalcie.

W MTM można bezkarnie zjeżdżać z trasy, robić skróty, skakać, „wdrapywać" się po górach – wszelkie chwyty dozwolone. Niestety, nie widać śladów po stłuczkach, ale za to można niszczyć znaki drogowe, a na drodze często walają się snopy siana, elementy ogrodzeń i inne przeszkody (jak lokomotywa). Jednak wszystkie szczegóły są zauważalne dopiero w wyższej rozdzielczości.

W sferze prowadzenia nastąpiła pewna zmiana – o zwycięstwie nie decyduje szybkość Twego wozu, lecz dokładność. Wystarczy, że wjedziesz rozpędzony na mały przydrożny kamień, a lądujesz w rowie. Obowiązuje tu zasada „spiesz się powoli".

Tę grę trudno ocenić. Z jednej strony ma duży potencjał, ale z drugiej – zbyt wysokie wymagania dla większości graczy w Polsce. Nawet na moim P166 z 16 MB RAM MTM przy wysokiej rozdzielczości i wszystkich szczegółach niemało pozostawia do życzenia: kierownica reaguje topornie, gra działa wolniej niż na 320×200. Na pewno będzie to ciekawostka dla wszystkich właścicieli potężnych maszyn (zarówno samochodów, jak i Pentium...). Niestety, nie mam akceleratora 3D, który MTM wykorzystuje – to by zapewne diametralnie zmieniło szybkość. Obsługa, muzyka, wygląd torów i klimat są świetne i to przyciągnie każdego rasowego gracza.



MONSTER TRUCK MADNESS 95
Microsoft 1996
Zręcznościowa
PC CD-ROM

Grafika 80%
Dźwięk 65%
Ogółem 89%

kruk

---

ba przyznać, że absolutnie nie przeszkadza to w grze, a wręcz przeciwnie – czyni ją bardziej



atrakcyjną. Sama walka została zrealizowana za pomocą banalnie prostych środków: cztery kursory ruchu, cztery klawisze ciosów, uderzenia specjalne, możliwość wykonywania kombosów.

Interfejs użytkownika oraz możliwość wyboru opcji meczowych zostały opracowane całkiem sprawnie.

Możemy wybierać między grafiką VGA i SVGA, decydować o długości meczu (nawet 15 s) i liczbie rund oraz wybrać poziom trudności, przy czym



najłatwiejszy jest rzeczywiście banalny.

W Xenophage zastrzeżenia można mieć zarówno do dźwięku, jak i do grafiki. Przede wszystkim postacie walczących są narysowane przez kogoś, kto chyba nie miał specjalnego pojęcia o komputerowej grafice i w życiu nie widział żadnych gier podobnych do Xenophage. Sama walka również jest mało interesująca. Pół biedy jeszcze, kiedy sterujemy jednym z ludzi, ale jak można się utożsamić z jakimś niebieskim robalem czy czymś żółtym, bezkształtnym i mackowatym?

XENOPHAGE
Apogee 1996
Zręcznościowa
PC CD-ROM

Grafika 50%
Dźwięk 50%
Ogółem 40%

exTerminator



Tyran

Kolejna polska gra strategiczna ujrzała światło dzienne. I chociaż nie jest to hit w rodzaju Legionu, warto zainteresować się tym produktem, wnoszącym odrobinę urozmaicenia do ostatnich amigowych standardów zręcznościowo–platformowych. Nie znajdziesz tu jednak samych elementów strategicznych – podczas rozgrywki trzeba będzie się wykazać także sprawnością kończyn górnych.

Fabuła jest stara jak żarcie w supermarkecie. Jako pomazaniec boży (to nie jest obelga) musisz stanąć do walki z potężną siłą, która pragnie zawładnąć całą planetą. I nie jest to bynajmniej koncern Coca-Cola, lecz tytułowy Tyran. Jak łatwo się domyślić, droga do owego jegomościa nie będzie usłana różami. Zanim dojdzie do tete–a–tete z tytułową postacią, będziesz musiał przemierzyć wszerz i wzdłuż sporą krainę, odwiedzając podejrzane przybytki i dokonując istnej rzezi niewiniątek. Magiczne artefakty, które mają przynieść Ci siłę potrzebną do załatwienia wstrętnego faga-

Moje pierwsze ABC

Coraz częściej na naszym rynku zaczynają się pojawiać programy edukacyjne dla najmłodszych. Nie mam tu na myśli encyklopedii multimedialnych – choć kolorowe i efektowne, wydane są głównie w języku angielskim, poza tym nie są przystosowane dla dzieci. Moje pierwsze ABC to program do nauki alfabetu, przygotowany specjalnie dla maluchów.

Widać to od razu. Prościutka obsługa (tylko za pomocą myszy), kolorowa grafika, sympatyczny głos lektorki – wszystkie te elementy mają przyciągnąć uwagę pięcioletniego użytkownika. Program oferuje nie tylko nauczanie, ale i sporo zabawy, o czym za chwilę.

Zaczynając pracę z ABC, należy wybrać jakąś literę. Gdy dokonamy wyboru, wyświetlona zostaje kolorowa plansza. Są na niej narysowane różne przedmioty, których nazwy zaczynają się na wskazaną literę. Przejechanie kursorem po ekranie powoduje wyświetlenie różnych śmiesznych animacji. Można sobie zażyczyć, by lektorka odczytała literę, słowo lub zdanie. Dziecko może więc, przy okazji nauki pisowni, ćwiczyć też wymowę. Na każdej planszy dostępne są minigry (np. układanki), zdjęcia przedmiotów i czasami krótkie filmiki. Plansze można drukować, by je później wykorzystać.



Moje pierwsze ABC pracuje pod Windows, nie ma zbyt dużych wymagań sprzętowych. Program może służyć do edukacji dzieci w domu, ale przede wszystkim powinny się nim zainteresować szkoły. Niestety, każdy wie, jak u nas wygląda sytuacja szkolnictwa. Fakt,

MOJE PIERWSZE ABC
Optimus Nexus 1996
Edukacyjna
PC CD-ROM

Grafika	80%
Dźwięk	75%
Ogółem	80%

Rally Championship

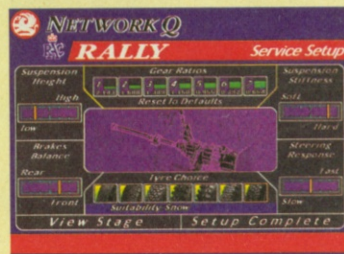
To gra jedyna w swoim rodzaju. Nie szalejesz tu ani bolidami F1, ani (jak w NFS) ekskluzywnymi maszynami w rodzaju Ferrari 512 czy Dodge'a Vipera. Twórcy RC dali nam możliwość poznania „od kierownicy" specyfiki jazdy „normalnymi" samochodami rajdowymi. Mamy tu więc nie jakieś bezpłciowe Wiliamsy czy inne Brabhamy, ale samochody, które znamy i kochamy: Subaru Impreza, Ford Escort Cosworth, Renault Megane Maxi, VW Golf GTi 16V, Skoda Felicia (A-grupowe) oraz Proton Wira (N-grupowy). Samochody te różnią się tak bardzo, że praktycznie są nieporównywalne. Jedyne dwa, które mniej więcej sobie odpowiadają, to Subaru i Escort – mają silniki o takiej samej mocy i napęd na cztery koła.

O nowatorstwie tej gry świadczy choćby fakt, że jako pierwsza tak dobrze wykazuje, jak bardzo różni się prowadzenie wozów z napędem na przednią oś od tych z napędem na tył czy 4WD (ach te wspaniałe poślizgi...). Rozbudowane opcje serwisu i konfiguracji samochodu stanowią symulacyjną stronę gry. Sama jazda jest nieco

RALLY CHAMPIONSHIP
Europress/Magnetic Fields 1996
Symulacyjna
PC CD-ROM

Grafika	80%
Dźwięk	75%
Ogółem	80%





sa, rozrzucone są na rozległym obszarze, a strzegą ich dziesiątki pomagierów Tyrana.

Jak już wspomniałem, część strategiczna (przemierzanie krainy) stanowi podstawę gry, ale dochodzą do niej fragmenty „mordobitne". Po prostu z każdym, kto stanie Ci na drodze, musisz rozprawić się własnoręcznie. Walka zrobiona jest podobnie jak w Mortal Kombat (digitalizacja postaci) i w zestawieniu z poważną fabułą daje efekt co najmniej komiczny. Wyobraź sobie bowiem przedstawiony wyżej świat dobra i zła oraz szlachetną walkę o wyzwolenie Ziemi. A teraz przyrównaj to do obrazu dwóch kolesiów w jeansach, okładających się kijami. Muszę też wspomnieć o niewygodnym systemie walki, a także o piekielnie niskim stopniu rozumności przeciwników.



Poza tym wszystko jest OK i chyba warto Tyrana kupić. W grze znajduje się dużo elementów RPG, np. dobrze rozwinięty system czarów, przydatny podczas walki, a wędrowanie przez góry, lasy i miasta jest naprawdę ciekawe. Z drugiej strony, niewybaczalny jest brak opcji „save", co zmusza do ukończenia gry za jednym zamachem. Wyobraź sobie taką sytuację: spędziłeś trzy dni na graniu w Tyrana, dochodzisz do głównego wroga i... pyk! Elektrownia wyłącza na minutkę prąd. Wtedy tylko sznur + drzewo, pistolet, proszki nasenne i żyletka (niekoniecznie w tej kolejności).

Yuyo

TYRAN
MarkSoft 1996
Strategiczno - zręczn.
Amiga 1 MB CHIP

Grafika	63%
Dźwięk	57%
Ogółem	**58%**





że szkoły nie mają funduszy, nie powinien jednak wpływać deprymująco na producentów oprogramowania edukacyjnego. Firma Optimus Nexus dała dobry przykład. Miejmy nadzieję, że inni pójdą jej śladem.

Frogger

uproszczona (np. po dachowaniu jedziesz dalej), ale nie jest to już zabawa w stylu NFS.

Grafika jest na poziomie tej z Need For Speed i nie stanowi jakiejś rewelacji, choć jest dopracowana. Dźwięk – na normalnym obecnie, wysokim poziomie. Basowo grają silniki, słychać brzęk tłuczonych reflektorów i trzask pękających zderzaków. Do tego pilot podaje informacje o kierunku następnego zakrętu i jego „ostrości". To stwarza klimat... Podkład muzyczny stanowią znakomite kawałki, od prawie bluesa po dość ostre techno – dla każdego coś miłego.



Wymaganie są – jak na obecne czasy – standardowe, czyli wygórowane. Potrzebny jest 486 z 8 MB pamięci i CD-ROM. Niestety, ponieważ gra działa tylko w rozdzielczości 640×480, posiadacze słabszych komputerów będą musieli zmniejszyć rozmiar okienka, w którym wyświetlana jest grafika. Na DX4-133 da się grać w średnim oknie, a na Pentium 133 – przy wszystkich detalach, w trybie pełnoekranowym i dużej liczbie samochodów tuż przed Tobą – gra potrafi nieco skakać.

I tym optymistycznym akcentem kończę recenzję najlepszej obecnie gry samochodowej, symulatora, ale z dużą dozą zręcznościówki... Obowiązkowa pozycja każdego kierowcy-maniaka.

Wiktor Kozłowski

PS A gdzie jest Peugeot 306 Maxi i dobrze nam znana Toyota Celica 4WD? I want these cars!

Dystrybucja: IPS Computer Group

War Wind

Yavaun było szczęśliwą krainą, tyranizowaną przez rasę Tha' Roon przy akceptacji wszystkich mieszkańców. Szczęśliwą dopóty, dopóki owi mieszkańcy nie uświadomili sobie, że przecież tak dalej być nie musi, a może nawet nie może. Rozgorzała więc wojna, w której Obblinoxi i Eaggrzy walczyli o niepodległość, Tha' Roon o utrzymanie imperium, a rasa intelektualistów Shama' Li próbowała pogodzić zwaśnionych, więc obrywała od obu stron.

Najnowsza gra strategiczna firmy SSI jest produktem zarazem starym i nowym. Sięga w przeszłość opierając się na schematach tak „zamierzchłych" jak Warcraft, dodając do nich pomysły znane z gier fantasy w czasie rzeczywistym oraz rozwijając sporo ich elementów. Nie czyni zatem rewolucji na rynku, choć daje sporo zabawy nawet tym, którzy na Warcràfcie II zjedli zęby. Za przykład ulepszania starych konceptów może służyć las, który w Warcrafcie był przeszkodą nie do przejścia i dlatego służył często łucznikom jako osłona. W świecie War Winda przez las można przejść, choć wolniej niż przez teren otwarty. Zwierzątka wałęsające się bezproduktywnie po świecie zostały zastąpione potworami, które potrafią rozwalić pół wioski i są czasem groźniejsze od wojsk przeciwnika. Z kolei bardzo wygodny system grupowania oddziałów łudząco przypomina Command & Conquer.

W grze znalazło się także parę nowych elementów. Przede wszystkim cel gry. Tu nie wystarczy wybić wszystkiego, co się rusza, choć motyw ten występuje w każdym scenariuszu kampanii (scenariusze przeznaczone do gry po sieci są nieporównanie bardziej zróżnicowane). Prócz tego należy dbać o kondycję dowódcy, jego śmierć oznacza bowiem koniec gry.



Na uwagę zasługuje także elastyczność w dysponowaniu zasobami ludzkimi. Nie produkujemy żadnych jednostek, ale werbujemy je w karczmie, zgodnie z tradycją gier RPG (nie jest to jedyne zapożyczenie z gier tego typu, bowiem można także kompletować drużynę przenoszoną po części do kolejnych misji). W znakomitej większości są to zwykli robotnicy, możemy jednak wyszkolić ich na magów, rycerzy lub zwiadowców, a potem w razie potrzeby zdegradować.

Klimat War Winda nie jest do końca określony. Z jednej strony nawiązuje do fantasy: świat zaludniają przedziwnie wyglądające istoty, w arsenale broni roi się od czarów, a budowle wznoszone są w stylu „średniowiecznym". Z drugiej strony



konwencja ta zostaje złamana przez wprowadzenie techniki: ogrodzenia pod napięciem, karabiny maszynowe, pojazdy mechaniczne, statki i miny. Każde z tych urządzeń, choć niezwykle pożyteczne, odziera grę z mgiełki tajemniczości i romantyzmu. Eklektyzm ów sprawia z pewnością wrażenie oryginalności, ale jednocześnie nie pozwala wyczuć nastroju.

Grywalność za to jest niezła. Co prawda na kampanię przypada tylko 7 misji dla każdej rasy (w sumie 28 misji), ale w każdym scenariuszu dzieje się coś nowego, m.in. możemy szkolić coraz bardziej zaawansowane jednostki. Rasy różnią się nie tylko wyglądem i nazwami poszczególnych oddziałów, ale także ich współczynnikami i rodzajami czarów. Oprócz kilkudziesięciu najrozmaitszych scenariuszy sieciowych (IPX, TCP/IP) dołączono do gry wygodny edytor, dzięki któremu można tworzyć dalsze misje.

Wygląda to zatem całkiem nieźle i gdyby nie drobne niedoróbki – rozjeżdża się kursor myszy, jednostki pozwalają sobie na wycieczki na krawędź ekranu, skąd trudno je odwołać – ocena mogłaby być nawet o kilka procent wyższa.

Sir Haszak

Wymagania: Pentium 60 (zalecane P120), Windows 95, 16 MB RAM, CD-ROM 2× lub szybszy, 1 MB SVGA (zalecana PCI).

Dystrybucja: Optimus Bis





95

WAR WIND
Mindscape/SSI 1996
Strategiczna
PC CD-ROM

Grafika	82%
Dźwięk	75%
Ogółem	**79%**

FIFA '97

Pogodziłem się już z myślą, że idealnej symulacji piłki nożnej w tym tysiącleciu się nie doczekam. Jedyne, czego mogę być pewny, to pojawienie się za rok kolejnej wersji gry FIFA. I to z pewnością wyglądającej lepiej od obecnej.

Mając przed oczami wersję FIFA z ubiegłego roku nie za bardzo wiedziałem, czego się można spodziewać: lepszej grafiki, większej liczby drużyn, zwiększenia realizmu? To slogany, które można znaleźć na pudełkach każdej symulacji piłki nożnej i nie tylko.



Pierwszy kontakt z FIFĄ mnie zaskoczył: udało się rzeczywiście poprawić grafikę i „zamieszać" nieco w sile drużyn. Zanim omówię tę drugą, raczej kontrowersyjną, zmianę, skupię się na 80% wrażeń docierających do mózgu, czyli na warstwie wizualnej.

Zastosowany w grze system łapania ruchu i odwzorowywania go na komputerze znakomicie zdał egzamin: podczas każdego zagrania można się rozkoszować płynnymi ruchami zawodników. Zmieniono zasady wykonywania rzutów wolnych, rożnych i z autu: nie wskazujemy, dokąd chcemy skierować piłkę – siłę i kierunek regulujemy nie wiedząc, gdzie dokładnie piłka wyląduje. Rzuty obserwujemy z kamery pokazującej od tyłu zawodnika wprowadzającego piłkę do gry. Wrażenie robią także powtórki serwowane po strzeleniu bramki, w przerwie meczu i po jego zakończeniu. Akcje pokazywane są wtedy z różnych kamer i, chociaż ich ustawienie nie zawsze jest szczęśliwie dobrane, całość wygląda wybornie.

Zaskoczyło mnie coś jeszcze: podczas pierwszego meczu stwierdziłem, że albo gra jest zbyt trudna, albo zdążyły mi zdrewnieć paluszki (oba wnioski okazały się mylne). Jak każdy normalny człowiek wybrałem sobie Brazylię – przeciw Luksemburgowi. Ta konfiguracja pozwala w spokoju ducha zasiąść do gry, o której ma się zaledwie zielone pojęcie, bez narażania się na stres spowodowany porażką 9:0. Jakież było moje zdziwienie, gdy Luksemburg w pierwszej połowie zdobył prowadzenie, wykorzystując wszystkie dwie okazje do zdobycia bramki. Wyleczyłem się z kompleksów, grając przeciw Brazylii naszą narodową jedenastką. Brazylijski bramkarz wyjmował 3 razy piłkę z siatki (na 4 oddane celne strzały). Najwyraźniej poziom bramkarza wymieniony w charakterystyce drużyny jest jedynie ozdobnikiem graficznym. Na tym przygody ze współczynnikami drużyn nie skończyły się: okazało się, że Polska gra silniej niż Belgia, a klub z Filipin, którego nazwy nie pamiętam, prezentuje się okazalej niż Brazylia. Ktoś tu chyba losował, zamiast wyliczyć.



Realizm gry nieco poprawiono, choć wciąż zdarzają się wpadki, np.: brak czerwonej kartki po faulu przed polem karnym w sytuacji sam na sam z bramkarzem; notoryczne puszczanie przez bramkarzy strzałów z dystansu, nawet oddawanych z połowy boiska; dość schematyczne zachowania przeciwników; wreszcie niepauzowanie zawodników za otrzymane żółte i czerwone kartki podczas rozgrywania ligi. Lekką przesadą wydaje się możliwość strzelenia samobójczego gola przez bramkarza podczas wybijania piłki. Pora skończyć biadolenie. Muszę przyznać, że gra oferuje wiele efektownych zagrań, jak podanie piętą, strzał szczupakiem czy przewrotką, które można uzyskać w dość prosty sposób. Nie zmieniono też systemu rozgrywania akcji – po stałych fragmentach gry również zawodnicy nie kierowani w danej chwili przez gracza mogą strzelać bramki.





FIFA '97 miała pecha, ponieważ jej poprzedniczka była bardzo dobra. Porównując je, znajdziemy niewiele ulepszeń poza sferą wizualną. Jednak, mimo że grałem sporo w wersję ubiegłoroczną, na nowo pochłonęła mnie walka o mistrzostwo świata czy ligi hiszpańskiej. Na miłośników szlachetnej rozrywki (zwanej piłką nożną) FIFA '97 – wzorem swej poprzedniczki – działa jak narkotyk. To mówi o klasie produktu.

Sir Haszak

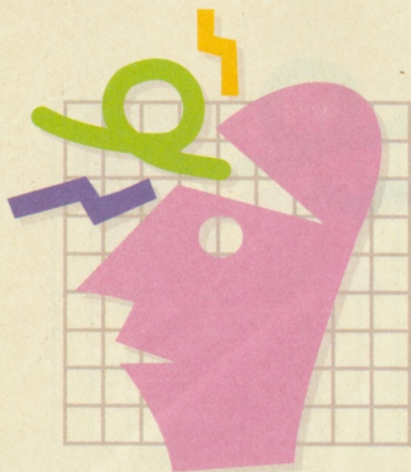
Wymagania: Pentium 75, CD-ROM 2×, 8 MB RAM.

Dystrybucja: IPS Computer Group



FIFA '97
Electronic Arts 1996
Sportowa
PC CD-ROM

Grafika	95%
Dźwięk	80%
Ogółem	85%



Red Alert

Hitler nie doszedł do władzy. Nie wiadomo, co mu się stało: poświęcił się malarstwu, wpadł pod tramwaj, wygrał wycieczkę na Bahamy i zginął w katastrofie lotniczej? Faktem jest, że Niemcy nie sięgnęły po władzę nad światem. Spróbowała więc tego Rosja, kierowana przez największego z największych i najczerwieńszego z czerwonych – Josifa Wissarionowicza. Na drodze stanęły mu demokracje zachodnie (oczywiście nie pod kierunkiem dwóch błaznów w osobach Chamberlaina i Daladiera, bo wtedy nie byłoby gry).

Tak zaczyna się oczekiwana z niecierpliwością druga czy – jak chcą inni – zerowa część Command & Conquer, jednej z najlepszych gier strategicznych rozgrywanych w czasie rzeczywistym. I trzeba przyznać, że było na co czekać, choć programiści z Westwood przygotowując nową wersję poszli na skróty.

Zapożyczenia z części pierwszej – rozgrywanej przecież w całkiem innym świecie i czasach – są spore. Większość pojazdów Rosjan do złudzenia przypomina sprzęt GDI (choć czerwoni mają też miotacze płomieni), natomiast wyposażenie Aliantów – NOD-u. A Sztuczna Inteligencja? Też przypomina się C&C. Komputer całkiem dobrze radzi sobie z taktyką, ale nie potrafi przygotować strategii. Jego anemiczne, za to częste ataki, owszem, denerwują niebywale, lecz nie są w stanie pokonać gracza. W przerwach między nimi zawsze znajdzie się czas na naprawę jednostek oraz budynków i wzmocnienie swych sił nowymi oddziałami. Także inteligencja komputera w wykonywaniu rozkazów nie wydaje się imponująca. Gdy most na rzece jest zapchany, oddziały zaczynają szukać wolnej drogi. Przemierzają całą mapę i wpadają, rzecz jasna, do bazy nieprzyjaciela na herbatę. Za lekkie nieporozumienie uważam stworzenie wersji dla DOS jedynie w niskiej rozdzielczości – wygląda dokładnie jak oryginał C&C, ale to już prywatna sprawa Virgina. Tylu nawiązań nie tłumaczy nawet nazwanie gry Command & Conquer: Red Alert. Na szczęście ze starych rzeczy pozostała też znakomita grywalność, na którą nie zamierzam narzekać.

Prócz znanych już jednostek, budynków czy wzorów misji, w Red Alert znajdziemy także sporo całkiem nowych elementów, znacznie wzbogacających niemałe przecież możliwości prowadzenia walki. Już sam charakter scenariuszy zmienia nieco sposób prowadzenia walki. Bo choć celem ostatecznym jest zazwyczaj totalna zagłada strony przeciwnej, po drodze trzeba osiągnąć dwa lub trzy cele pośrednie, nie mające nic wspólnego z prowadzeniem wielkich bitew. Stanowi to miłą odmianę – w odróżnieniu od sztampy C&C, polegającej na przygotowaniu potężnej armii i nakryciu przeciwnika czapkami.

Wprowadzono także nowe oddziały. Pod naszym dowództwem znalazły się okręty wojenne, transportowce i samoloty. Jednostki lądowe wzbogaciły się o lekarzy, szpiegów, stawiacze min, psy obronne czy zamaskowane bunkry kryjące karabiny maszynowe. Nie zmieniło to zasadniczo strategii stosowanej w grze, choć wprowadzenie desantów powietrznych czy morskich zdecydowanie ją zdynamizowało. Teraz należy się spodziewać przeciwnika dosłownie z każdej strony.

Pozostałe zmiany to: lepsza grafika (pod Windows 95; przy tym rodzaje oddziałów przestały być rozróżnialne), zmiana sposobu przechwytywania budynków (teraz należy je najpierw porządnie ostrzelać), zróżnicowanie poziomów (niestety, polega to jedynie na zwiększeniu szybkości gry, przez co poziom Hard niewiele ma wspólnego ze strategią), poprawienie szeregu niedogodności z części pierwszej oraz wprowadzenie podpowiedzi: jakie zadanie stoi przed nami w wykonywanej misji.











Red Alert z pewnością nie zrobi rewolucji na miarę Command & Conquer. Jednak mieszanka sympatii oraz sentymentu, jakie odczuwają miłośnicy C&C, sławy, jaką zdążył już zdobyć przez rok oraz znakomitej grywalności z pewnością wprowadzą go do ekskluzywnego grona megahitów okresu świątecznego – na co zresztą przygotował się jego polski dystrybutor.

Sir Haszak

Wymagania: 486 DX2/66, 8 MB, CD-ROM 2× (dla DOS).

Dystrybucja: IPS Computer Group



C&C: RED ALERT

Westwood/Virgin 1996
Strategiczna
PC CD-ROM

Grafika	81%
Dźwięk	85%
Ogółem	90%

25–27 października 1996 r.

ENCYKLOPEDIA GAMBLE



Avalon – zasłużony producent, sprzedający na stoisku m.in. AD 2044, bardzo dobrą przygodówkę własnej produkcji, która w plebiscycie na najlepszą polską grę Gambleriady otrzymała nagrodę główną.

Avax – prezentował multimedialną encyklopedię Kampanii Wrześniowej 1939 r.

Bankiet – odbył się drugiego dnia targów. Przybyli nań wszyscy wystawcy, by poplotkować, porozmawiać o interesach, podsumować dwa dni targów, wysłuchać werdyktu jury w sprawie gier wyróżnionych nagrodami Gambleriady, a przy okazji przekąsić co nieco i odpocząć po męczącym dniu.

Bobmark International – przed stoiskiem pysznił się samochód rajdowy, ogniskując zainteresowanie posiadaczy aparatów fotograficznych. Na stoisku można było zobaczyć wiele kilogramów SEGI z pokaźną kolekcją gier; do najbardziej obleganych należały automaty z Virtua Fighter III, Manx TT i Gunblade.

CD Projekt – jak zwykle w tych okolicach wprowadzono strefę niskich cen, gdzie kupowało się niezbyt stare gry za niezbyt duże pieniądze. Można się było także zapoznać z Lwem Leonem firmy Leryx–Longsoft (duże zainteresowanie tym produktem objawiło się w postaci kradzieży dysku twardego z grą), słynnym Diablo oraz Słownikiem Języka Polskiego w wersji CD. W kąciku stoiska przycupnęła firma Manga World, oferująca anglojęzyczne filmy mangowe.

Computer Graphics Studio – konkurencja sprzedawała PC Gamera po polsku, co zwiedzający targi przyjmowali ze spokojem. Dopiero decyzja o nieodpłatnym rozdawaniu płytek CD doprowadziła publikę do niepohamowanego wybuchu entuzjazmu, który zakończył się zdemolowaniem stoiska.

Digital Multimedia Group – oprócz świeżego softu, z którego można wymienić choćby gry Deadlock czy Monthy Python and the Quest for Holy Grail, na stoisku znalazło się kilka Sony PlayStation; była to najpoważniejsza prezentacja tych konsol na całych targach.

Gambler – doprawdy, nie mam pojęcia, co działo się na stoisku, oprócz tego, że było bezustannie oblegane. Wiem jedynie, że okrycia pozostawiane tam regularnie przez redaktorów Top Secretu (cześć ich pamięci) nie ginęły.

A tymczasem za kulisami trwały tajne obrady Wielkiej Kapituły Gambleriady, wybierającej najlepsze gry imprezy. (Fot. Marek Zawadzki)



Greit – stoisko organizatora targów; nie stwierdziliśmy tam obecności gier. Stwierdziliśmy za to obecność bardzo ładnych hostess.

IPS Computer Group, LiComp – dla interesantów wybudowano piętrową willę, dla zwiedzających wydzielono spory obszar, na którym można było wstępnie przetestować gry Formula 1 Grand Prix 2, Kick Off '96, Pandora Directive, Network Q RAC Rally Championship, a nawet obejrzeć demo Dungeon Keepera. Chętni mogli zakupić po promocyjnej cenie grę Syndicate Wars, której premiera w Polsce odbyła się jednocześnie z premierą europejską. Stało się to możliwe dzięki firmie Electronic Arts, goszczącej na stoisku IPS (za jej sprawą obsługa stoiska IPS CG chodziła odziana w gustowne koszulki z nadrukiem FIFA '97).

Konferencje prasowe – okazja dla prasy do wypicia i zjedzenia na koszt dystrybutorów, bez podejrzeń o korupcję. Podczas targów odbyło się 7 konferencji, w których wzięli udział goście przybyli z zagranicy: Electronic Arts, Ocean, Infogrames, Eidos oraz Empire. Prasa najmilej wspominała konferencję promującą Smurfy, podczas której częstowano sokiem ze smurfojagód (można było wybrać wersję dla dzieci bądź dla dorosłych).

Lanser – na stoisku można było znaleźć Segę, PSX, Ultrę 64 oraz sporo tytułów na każdą z konsol (na Ultrę wszystkie 3, jakie się ukazały). Największe zainteresowanie wzbudził właśnie 64-bitowy produkt Nintendo, na którym zazwyczaj uruchamiano grę z Mario w roli głównej.

Lukas Toys/Gram – główną atrakcją była konsola Nintendo 64; oczywiście z Mario krążącym po trójwymiarowym świecie.

Mag – niewiele było tu gier komputerowych, za to mnóstwo gier karcianych (Warhammer, Doom Trooper i Warzone).

MarkSoft – wśród uginających się półek można było znaleźć najnowszy produkt firmy Empire – Battleground: Shiloh 1862.

Master – wygląd stoiska potwierdzał, iż współpraca firmy z producentem znanych megapaków, firmą Megamedia wyraźnie się zacieśniła. Oprócz kolejnego megapaka (z numerem 6) można było znaleźć zapowiedzi kolejnych gier.



Mimo że trzeba się było naczekać przed Torwarem...



...opłacało się, bowiem w środku grania... (Fot. Marek Zawadzki)

Matt – jak zwykle można tu było znaleźć pełny wybór przyrządów, zwanych „krzywdząco" manipulatorami: dżojstiki i dżojpady do wszystkich rodzajów komputerów, występujących w Polsce w liczbie większej niż 10.

Microsoft – debiutując na rynku gier firma zaatakowała szerokim frontem, prezentując parę ciekawych tytułów (Flight Simulator 6.0, strategia Close Combat, strzelanka Deadly Tight, wyścigi Monster Truck Madness), serię dżojstików oraz kilka typów

RIADY

myszy, które po wykonaniu nudnych zadań biurowych chętnie rozerwą się przy czymś lekkim i niezobowiązującym.

Mirage Software & Media – stoisko to gościło 3 zachodnich wydawców, firmy Eidos, Ocean i Infogrames. Najmocniej reklamowanym programem były w całości spolszczone Smurfy, ale nie mniejszym powodzeniem cieszyły się wersje demo Tomb Raidera (w okolicach kręciły się ponętne repliki bohaterki), Blam! Machinehead, Orion Burgera czy Tunnelu B1.

Multi–Styk – kawałek poświęcony sprzętowi, ze szczególnym uwzględnieniem dżojstików i głośniczków.



było wiele do oglądania i

Nagrody – wysokie jury (średnia wzrostu powyżej 1,70 m) w tajnym głosowaniu przyznało nagrody dwóm grom, które w bieżącym roku stały się wydarzeniami. Na rynku polskim takim hitem było AD 2044, wyróżnienie w kategorii gier zagranicznych otrzymała Civilization II.

Optimus S.A. – wielkie stoisko pośrodku Torwaru miało świadczyć o mocnym wejściu firmy na rynek. W części zajmowanej przez Optimus Bis można było wybrać się na Muppet Treasure Island lub obejrzeć Trzy Czaszki Tolteków (Three Skulls of Toltecs), które podobno już się polonizują. Optimus Nexus pokazał kilka polskich wersji programów edukacyjnych oraz demo tworzonej właśnie gry przygodowej. Na środku optimusowego stoiska stał malutki stoliczek, przy którym zasiadali redaktorzy programu Escape, gdy zmęczyli się noszeniem kamery.

Świat Gier Komputerowych – stanowisko konkurencji, na którym można było obejrzeć ich nowy CD-ROM. Podczas targów przedstawiciele ŚGK wzięli udział w międzyredakcyjnym turnieju Quake'a i Duke'a (dogłębne sprawozdanie, powiązane z analizą porównawczą, w Klubie 3D – str. 38).

TCH Systems – firmę na targach reprezentowały jej komputery (P166 Winner i P200) stojące na stoisku Gamblera i na Arenie, cierpliwie znoszące wyniszczające poczynania zawodników, biorących udział w kolejnych turniejach. Wszystkie dotrwały do końca bez awarii.

Turnieje – podczas Gambleriady rozegrano ich całe mnóstwo. Na Arenie odbyły się następujące: Mortal Kombat III, który zgromadził na widowni komplet widzów śledzących z wypiekami na twarzach kolejne walki; Formula I Grand Prix – mimo popularności gry nie cie-



...za co można było nawet otrzymać nagrodę.

szył się wielkim powodzeniem; Top Gun – zaszczyciła go swą obecnością zaledwie garstka zawodników oraz Virtua Fighter 2, cieszący się nie mniejszym powodzeniem niż Mortal. Na stoisku Gamblera odbyły się konkursy: Internetowy, Przygodówkowy, Kick Off, Chałowy Konkurs Żaby, turniej Tekkena 2, miniturniej MechWarriora. Oprócz tego odbyły się także nieoficjalne międzyredakcyjne turnieje w Virtua Fightera III, Quake'a i Duke'a Nukema.

Union Systems – wśród zapowiedzi tej firmy przeważały strzelanki. Z tytułów na PC należy wymienić AD COP (trójwymiarową strzelankę w stylu Virtua Cop), Sidelines (strzelanka kosmiczna) i Extreme Worlds (gra doomopodobna). Dla posiadaczy Amigi z kością AGA zapowiadana była gra Capital Punishment.

User – oprócz zapowiedzi nowej, krążkowej wersji Polan, na stoisku odbyła się premiera symulatora Mi-24 Hind, którego firma jest w Polsce oficjalnym dystrybutorem.

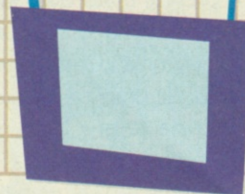
Wydarzenia – według Alexa największym było spotkanie w barze drużyny Legii w niemal pełnym składzie. Po dojrzałym namyśle redakcja odrzuciła ten pomysł, wskazując następujące wydarzenia jako te, które wstrząsnęły targami (kolejność dowolna):

1. Pojawienie się przedstawicieli zachodnich firm (Electronic Arts, Eidos, Infogrames, Ocean, Empire).
2. Rozdanie nagród Gambleriady, przyznanych firmom: L.K. Avalon za AD 2044



Choć nagrody przyznano nie tylko graczom.

oraz IPS Computer Group za grę Civilization II.
3. Wybudowanie pierwszego piętrowego stoiska przez firmę IPS CG.
4. Profesjonalna promocja polskiej wersji Smurfów przez firmę Mirage.
5. Sprowadzenie przez firmę



Bobmark automatu Virtua Fighter III, przed którym nieustannie ustawiały się kolejki chętnych do gry.
6. Pierwsza w Polsce oficjalna prezentacja konsoli Nintendo Ultra 64 na stoiskach Lansera i Lukas Toys.
7. Pojawienie się firmy Microsoft na rynku gier.
8. Turniej Mortal Kombat III.
9. Pierwsze w Polsce duże turnieje na konsolach (w tym wypadku SEGA).
10. Obecność, jako oficjalnego gościa, Krzysztofa Hołowczyca, który zmierzył się ze zwyciężcą turnieju Sega Rally.

Gambleriada w liczbach:

- **20 tys**. osób przewinęło się przez Torwar.
- **1200 m²** – łączna powierzchnia stoisk wszystkich wystawców.
- **250 m²** (razem z pięterkiem) miało największe stoisko targów wybudowane przez IPS Computer Group.
- **100 sztuk** gry Syndicate Wars sprzedano w pierwszej godzinie po premierze.
- **55 godzin** trwały targi od oficjalnego otwarcia do zamknięcia.
- **13 turniejów** mieli do wyboru zwiedzający Gambleriadę.
- **7 konferencji** prasowych zorganizowali wystawcy, promując produkty mające się ukazać przed Gwiazdką.
- **5 zagranicznych firm** było reprezentowanych na stoiskach ich polskich dystrybutorów.
- **3 kandydatki** stanęły do rywalizacji w konkursie Miss Gambleriady.

Sir Haszak

GAMBLERCLUB

GamblerClub, elitarna organizacja zrzeszająca prenumeratorów Gamblera została powołana z myślą o tym, aby jak najbardziej uprzyjemnić i ułatwić swoim członkom życie. Stąd też brały się liczne zniżki, darmowy wstęp na targi i inne oferty. Stąd też lwią część klubu stanowiła specjalna, unikalna oferta sprzedaży wysyłkowej firmy IPS Computer Group, największego polskiego dystrybutora.

Czasy się jednak zmieniły. Kiedyś wielu graczy, zwłaszcza mieszkających poza głównymi polskimi miastami, miało kłopoty z zakupem oryginalnego oprogramowania. Teraz sklepy z grami są niemal w całej Polsce. A wiadomo, że zawsze lepiej zobaczyć grę, pudełko, instrukcję, samemu „opukać" produkt ze wszystkich stron. Takoż i sprzedaż wysyłkowa straciła wiele na swojej atrakcyjności.

Idąc z duchem czasu, postanowiliśmy przebudować formułę GamblerClubu. Przestajemy drukować ofertę IPS, choć w dalszym ciągu kontynuujemy sprzedaż wysyłkową dla członków klubu. Należy zadzwonić do IPS, spytać o cenę, następnie standardowo wypełnić zamówienie i przesłać je do nas.

Już za miesiąc opublikujemy znacznie rozszerzoną listę sklepów GamblerClubu, obejmującą firmy z całej Polski. W ten sposób członek klubu będzie mógł dalej korzystać ze zniżek, ale na miejscu – w sklepie, w którym zawsze zaopatrywał się w gry.

Gorąco zachęcam do wstąpienia w szeregi GamblerClubu.

Alex

Sprzedaż wysyłkowa

Firmy dystrybucyjne współpracujące z GamblerClubem prowadzą sprzedaż wysyłkową legalnego oprogramowania po specjalnych cenach. Osoby nie będące członkami Klubu mogą kupować gry, zamawiając je bezpośrednio w firmach, ale po cenie detalicznej.

Jeśli jesteś członkiem Klubu, możesz zamówić grę po cenie klubowej. Wystarczy wysłać pod adresem redakcji zamówienie, najlepiej na karcie pocztowej, z dopiskiem GamblerClub. Przykładowe zamówienie mogłoby wyglądać tak:

Jan Kowalski
11-111 Warszawa
ul. Przykładowa 99/2
GamblerClub Member 997

(W ostatniej linii wpisz numer swojej karty lub – jeśli jej jeszcze nie dostałeś – w osobnej linii dopisz numer prenumeraty!)

Zamawiam grę Actua Soccer na komputer PC CD, oznaczoną w katalogu numerem 274 w cenie 110 zł.

Warszawa, 14.04.1996 (tu podpis)

Czas realizacji zamówienia wynosi 3-4 tygodnie. Płatność przy odbiorze (plus koszt wysyłki).

Komunikat klubowy

Od czasu do czasu nowi Czytelnicy pytają nas, jak zostać członkiem Gambler Clubu. To proste: należy zaprenumerować Gamblera, WYSYŁAJĄC KUPON UMIESZCZONY W JEDNYM Z CZASOPISM WYDAWNICTWA LUPUS I WPŁACAJĄC PIENIĄDZE NA KONTO WYDAWNICTWA! Prenumerata w Ruchu jest rzeczą zupełnie odrębną i nie zapewnia członkostwa GC.

Alfabetyczny spis ogłoszeń w numerze

Sklepy GamblerClubu

OPOLE
HMS COMPUTERS
ul. Krakowska 41a (DH Ślimak)

HMS COMPUTERS
pl. Teatralny 13 (DH Opolanin)

WARSZAWA
IPS
ul. Okrężna 3, tel. 642-27-66

LUPUS
ul. Stępińska 22/30, tel. 41-51-21
Oferta: będące w bieżącej sprzedaży książki Wydawnictwa LUPUS z co najmniej 10% upustem w stosunku do ceny w księgarni.

WROCŁAW
Consumer Electronics Trade
ul. Wieczysta 141/2, tel. 688-656
Oferta: 3% upustu na wszystkie produkty (komputery i konsole Atari, oprogramowanie i akcesoria).



Numery archiwalne

Tradycyjnie Czytelnikom zainteresowanym numerami archiwalnymi Gamblera umożliwiamy ich zakup.

W tabelce podane są numery, dostępne jeszcze w sprzedaży (niestety, nakłady pozostałych już wyczerpane). Wystarczy zaznaczyć na kuponie wybrany numer Gamblera (lub numery) oraz wpisać czytelnie swój adres, wyciąć kupon i wraz z kopią dowodu wpłaty na konto: LUPUS sp. z o.o. PKO BP, IX O/Warszawa, 1599-318121-136 przesłać do redakcji.

ARCHIWUM GAMBLERA

Kupon ważny do 30.01.1997 r.

Cena numerów od 1/96 do 3/96 – 3 zł
cena następnych – 3 zł 30 gr

1/96 2/96 3/96 4/96 5/96 6/96 7/96 8/96 9/96 10/96 11/96

Imię i nazwisko lub nazwa firmy ....

Adres ....

Reklamacje w sprawie numerów archiwalnych prosimy zgłaszać we wtorki i piątki w godz. 10.00–12.00 do p. Marii Paczkowskiej – tel. 41 00 31 w. 221.

WSZYSTKIE CENY ZAWIERAJĄ VAT

Z TAJEMNICZYM KUPONEM 5% TANIEJ

TWÓJ Windows95 — Programy: użytkowe, narzędziowe, testujące, graficzne, muzyczne, gry. POLSKIE OPISY — PC cena: 25.00 zł

Pierwsza w Polsce płyta poświęcona nowemu Win 95. Polski program zarządzający oraz zrozumiałe opisy pozwolą dobrze się bawić nawet początkującym użytkownikom. Płyta zawiera prawie 600 MB danych.

TWÓJ Windows95 część III — POLSKIE OPISY — PC cena: 25.00 zł

Najlepsza płyta z serii! Najnowsze wersje programów narzędziowych. Ponad 500 MB programów. Rewelacyjny system obsługi płyty zrewolucjonizuje wszystkie dotychczasowe wydawnictwa. Słowem prawdziwy kąsek dla użytkowników Windows95.

PROGRAMY UŻYTKOWE TWÓJ WINDOWS 95 — PC cena: 25.00 zł

Już druga część bestsellerowego cyklu. Prawie 600 MB niepowtarzalnych programów i gier, wszystkie z polskimi opisami, skatalogowane w grupach tematycznych łatwych do wykorzystania także dla mniej wtajemniczonych użytkowników Windows 95.

Z INTERNETU po POLSKU — PC cena: 25.00 zł

Zawartość płyty to 600 programów, wśród nich 150 MB gier i 350 MB użytkowych. Płytę wyróżnia bardzo staranna selekcja programów.

Z INTERNETU PO POLSKU ! PROGRAMY UŻYTKOWE — PC cena: 25.00 zł

Kontynuacja najlepiej sprzedawalnej kolekcji oprogramowania dla Windows95, Windows i MSDOS. Wszystkie programy z polskimi opisami. Wysoka jakość i duża selekcja przy doborze zamieszczonych programów.

MANGA 1, MANGA 2, MANGA 3, MANGA 4, MANGA 5, MANGA 6, MANGA 7

PŁYTY Z MANGĄ W CENIE 45.00 zł/szt.

Magia Języka — PC cena: 25.00 zł

Zestaw programów wspomagających naukę języków obcych. Znajdziesz tu pomoc w nauce czytania, pisania i wymowy, ponadto słowniki, tezaurusy, gry i zabawy językowe, analizatory składni, nietypowe edytory, itp.

ene due rabe — GRY I PROGRAMY DLA DZIECI — PC cena: 25.00 zł

Płyta w całości przeznaczona dla najmłodszych. Znajdziesz tutaj gry, programy do nauki języków, programy do rysowania, muzykowania i zabawy, zrozumiałe opisy i prosty w obsłudze program pomagający w użytkowaniu płyty.

edukacyjna kolekcja — PC cena: 25.00 zł

Najnowsza kolekcja programów edukacyjnych. Matematyka, chemia, fizyka, język niemiecki, francuski, hiszpański, angielski, nauka szybkiego pisania, ciekawostką są programy do nauki i pracy z chińskim.

KOLEKCJA EXE — PROGRAMY I GRY EDUKACYJNE — PC cena: 25.00 zł

Całość to ponad 180 programów (w tym 53 polskie), większość uruchamiasz z CD-ROMu. Są tu programy do nauki: biologii, elektroniki, fizyki, geografii, historii, informatyki, języka polskiego, matematyki, geometrii, alfabetu Morse'a, oraz encyklopedie multimedialne.

Sex 4 you — PC cena: 25.00 zł

Brak słów. To trzeba zobaczyć. SPRZEDAŻ TYLKO DLA DOROSŁYCH

SKARBIEC MUZYKA — PC cena: 25.00 zł

Pierwsza w Polsce płyta dla muzyków przygotowana przez prawdziwego profesjonalistę muzyki komputerowej. Zawiera niepowtarzalną kolekcję instrumentów, sampli, programów i modułów wykorzystywanych w prawdziwym warsztacie.

DŹWIĘKI i MODUŁY — AMIGA cena: 49.95 zł

Pierwszy polski kompakt dla Amigi. Zawartość to moduły (Protracker, Fred, Future Composer, Octamed) oraz podzielone tematycznie sample.

Scena PL (AMIGA CD / CDTV / CD32) — AMIGA cena: 49.95 zł

Kolekcja polskich grafik, animacji, muzyki, raytraycingów i oczywiście dem. Ponadto nieosiągalny nigdzie zbiór krajowych magazynów dyskowych, najlepsze prace z Intel Outside, GFX Compo Magazynu Amiga.

BEZ DŻOJSTIKA NIE DOTYKAJ — ZESTAW GIER — PC cena: 25.00 zł

Wbrew sugestiom tytułu jest to zestaw doskonałych gier nie tylko na dżojstik. Słowem mnóstwo zabawy za niewielką cenę.

KOREPETYTOR z fizyki — PC cena: 25.00 zł

KOREPETYTOR z gramatyki języka polskiego — PC cena: 25.00 zł

POLSKIE FONTY — UWAGA! 100 stronicowy katalog fontów — PC cena: 69.00 zł

Płyta zawiera dwie grupy fontów gotowych do użycia. Pierwsza to 21 polskich czcionek True Type dla Windows z licencją, druga to ponad 4280 fontów typu freeware. Dużym atutem pakietu jest 100 stronicowy, drukowany katalog fontów zamieszczonych na płycie.

NOWOŚCI

BIBLIOTEKA PROGRAMISTY — Pierwszy w Polsce profesjonalny zestaw dla programistów.

ASTRONOMIA FIZYKA — Najlepszy zestaw w swoim rodzaju

GRY 4U 650MB — Najnowsza kolekcja gier.

POLSKIE PROGRAMY — TYLKO I WYŁĄCZNIE POLSKIE PROGRAMY

PC cena: 25.00 zł

SKLEPY BEZ ZAWYŻONYCH CEN:

• Gdańsk „Amicomm", ul. Kartuska 245 • Warszawa D.H. Jupiter Centrum, ul. Towarowa • Warszawa, ul. Mokotowska 51/53 • Katowice „Scanmet", ul. Roździeńskiego 188 • Legnica, DH „Madex", ul. N.Marii Panny 2 • Lubań Śl. WDH, ul. Tkacka 1 • Opole, DH „Opolanin", pl. Teatralny 13 • Rybnik Sklep ul. Korfantego 2 • Rzeszów, „Avalon", ul. Targowa 1/1104 • Łódź, Piotrkowska 39, Piotrkowska 199 • Wrocław, ul. Oławska 1 • Jelenia Góra, ul. Dworcowa 23

PRZY ZAKUPIE 3 TYTUŁÓW KOMPAKTOWA NIESPODZIANKA OD FIRMY

POSZUKUJEMY DYSTRYBUTORÓW I SPRZEDAWCÓW, GWARANTUJEMY ATRAKCYJNE PROWIZJE

Sklep firmowy EXE: **DOM HANDLOWY "KAMELEON"**
ul. Szewska 6/7, III piętro, Wrocław, tel. (071) 34 388 61 w. 235, 236
Biuro Handlowe: **ul. Kolista 4, Wrocław**
tel. (071) 3537002, 3537006, fax (071) 3537010
Adres dla korespondencji: **EXE, Skr. poczt. 163, 53-650 Wrocław 57**
E-mail: **exe@exe.com.pl**

EXE
TAJEMNICZY KUPON NR 6



KONKURS LIMERYKOWY – ROZWIĄZANIE

„Szanowni ludzie! Nie wiem, ile wynosi honorarium za wydrukowanie jakiegoś tam limeryku, ale mam nadzieję, że podłapię chociaż stówkę (...), żebym mógł popracować sobie przyjemnie w Wordzie 6.0 i stworzyć dzieła, które wstrząsną światem jeszcze bardziej. Bo te, które już stworzyłem, naprawdę poważnie nim wstrząsną (filozofia). Wygłówkowałem parę ciekawych odpowiedzi na tzw. podstawowe pytania (Bóg, życie, śmierć, początek świata itd.) i czekam, aż jakieś tam „literackie" czasopisma wydrukują moje wiersze, bo krótkowzroczne wydawnictwa „nie drukują książek absolutnych debiutantów". (...) PS Na pewno już nigdy nie będziecie mieli nikogo lepszego do sponsorowania."

Tym radosnym akcentem ogłaszamy wszem, wobec i każdemu z osobna zakończenie Wielkiego Konkursu Limerykowego. Szeroki odzew przeszedł nasze najśmielsze wyobrażenia. Otrzymaliśmy 257 (!) limeryków najrozmaitszego autoramentu, z których około dwieście nadawało się na podpałkę, zaś reszta była po prostu wyśmienita. Przy okazji konkursu ujawniło się kilka niezwykłych osobowości literackich – jak choćby cytowany powyżej Radosław Rz. Niestety, minął się nieco z powołaniem. Jego list stanowi poważne zagrożenie dla autorów fantastyki tej klasy co Terry Pratchett czy Douglas Adams, natomiast limeryki nie mają już tej dawki humoru. Czyżby autor zupełnie wyczerpał się we wstępie? (Honorarium za opublikowanie fragmentów listu przeznaczyliśmy na Fundusz Bezrobotnego Geniusza (FBG)). Nie była to – rzecz jasna – jedyna pozycja godna uwagi ze względów pozapoetyckich. Niektórzy często–gęsto tłumaczyli się: „Niestety, nie udało mi się zrobić tak, żeby liczba sylab w wersach pierwszym i drugim była równa, to samo dotyczy wersów trzeciego i czwartego". (Sorry, nobody's perfect – przyp. red.) Inni starali się zwyciężyć jakość ilością. (Niestety, w tym przypadku nie podziałało – jeśli końcówka była wstrząsająca, to nic o tym nie wiemy. Usnęliśmy po trzydziestym wierszyku.) Godna za to pochwały jest postawa p. Ptaśka, który – nie będąc zainteresowanym honorarium czy nagrodą – nie podał personaliów. Tak zaczynali najwięksi! (Gall Anonim)

Przechodząc do najsmakowitszego – treściologii, przyjęliśmy kilka podstawowych kryteriów. Po pierwsze – odrzuciliśmy wszystkie utwory, w których „dupa" rymuje się z „kupa". Następnie – teksty nie nadające się do publikacji ze względu na brak poszanowania norm obyczajowych (W tym siedem anglojęzycznych limeryków o defektach penisa. Ludziom, będącym inspiracją tych wstrząsających dzieł głęboko współczujemy). Pozbyliśmy się też limeryków wazeliniarskich i „dupowłazczych". Drodzy Państwo – byliście wręcz niesmaczni. Jesteśmy już tak zadufani w sobie, że nie potrzebujemy niskich podniet. Z żalem musieliśmy odrzucić kilka limeryków, które – mimo wysokiego poziomu literackiego – nie zmieściły się w najbardziej nawet naciągniętych granicach utworu humorystycznego (erotyki i limeryki filozoficzne; z paniami Jolą Tucholską i Ewą Majchszak skontakujemy się osobiście ;-)). Po tej selekcji wyłoniła się dwójka faworytów – ciężki orzech do zgryzienia. Chwilowo odłożyliśmy problem na bok i zajęliśmy się rozdziałem wyróżnień. Oto wyróżnione osoby: **Anna Dobrowolska** (też gramy w „Vampire: the Masquerade" i kochamy „Wywiad z Wampirem"), **Anna Sznajder** (mamy podobnie ciepły stosunek do DISCO–POLO), **Michał „YaMan" Derbich** oraz **Zofia Borsuk** (kochamy Cię bardzo, Ed Lear też, ale prosimy ślicznie – przyślij adresik, bo nici z nagrody).

Następnie spędziliśmy bezsenną noc, starając się rozwikłać problem laureata. Wreszcie, po n-tej kawie uświadomiliśmy sobie, że nasz wysiłek jest bezcelowy. Dla relaksu rozstrzygnęliśmy, czy Bóg jest w stanie stworzyć taki kamień, którego nie będzie w stanie unieść (autor poprawnej odpowiedzi – wraz z uzasadnieniem otrzyma od nas cenną nagrodę w postaci Nowenny do św. Michała z naszymi autografami) i postanowiliśmy (fanfary) nagrodzić „egzekwo" (ex aequo) OBOJE AUTORÓW. „Fioletową krowę..." otrzyma **Anna Giś**, za serię klasycznych limeryków, zawierających wybitną dawkę absurdalnego humoru (mr. Lear jest z pani dumny!), zaś ufundowaną przez nas najnowszą pozycję Barańczaka „Pegaz Zdębiał" – **Piotr Krótki,** za serię limeryków „literowych" (na cały alfabet; bardzo Barańczakowskie), będących niezłym przykładem profesjonalnego podejścia do tematu.

W tym momencie kończy się nasza brudna robota. Do zobaczenia/przeczytania, **Kochani!**

Wysoka Komisja Sędziowska Szwedzkiej Królewskiej Akademii Limeryków

Jakub T. Janicki – sędzia przychylny
Tomasz Z. Majkowski – sędzia krytyczny
oraz
Edward Lear – przyglądający się z chmurki z zagadkowym uśmiechem...

LIMERYKI NAGRODZONYCH

Najlepszy limeryk konkursu

Żył raz człowiek w dalekiej Australii
Co miał brodę w kształcie północnej Walii
Lecz raz zasnął na poczcie
I zmieniła się w Szkocję
Był zdziwiony ten człowiek z Australii

Anna Giś

Pewien starszy pan rodem z Kalkuty
Całe dnie wbijał małpy na druty
Chociaż głośno krzyczały
To szans żadnych nie miały
Bo tak silny był starzec z Kalkuty

Anna Giś

Barman Bernard – baryła brzuchaty
Ciągle w piwie i wódce miał straty.
Więc pomyślał: „Cholewa!
Będę wody dolewał!"
– Oto przykład dzielnego Sarmaty!

Piotr Krótki

Durny Darek – dyrektor z „Drobkaczki"
Przehandlował swój zakład za znaczki.
Jeden w drugi – kancera...
Ludzi wzięła cholera...
Aż w końcu wsadzili go na taczki!

Piotr Krótki

Pewien pan hamujący kolosem
Krzyknął do mnie tym oto głosem:
„Czy widzisz, pan, gdzie kroczysz?
Gdzie, pan, masz w ogóle, oczy?"
A oczy właśnie miałem nad nosem.

Michał „YaMan" Derbich

Kasiarz zwany „Tłustym Krokodylem",
Bungee–jumpingu zażył nad Nilem
I był to jego ostatni SKOK.
Z gadziego gardła (skurczem swych zwłok),
Nadał morsem: „Psecies na cco bylem..."

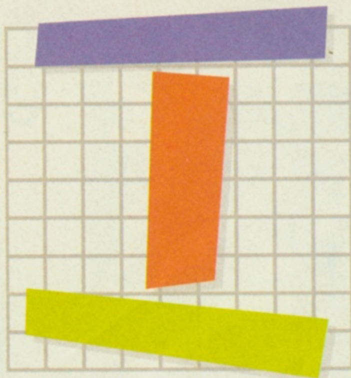
Zofia Borsuk

W wesołej kafejce na molo
Siadł wielki amator DISCO POLO
Zaczął prosić kelnera
By puścili „Bajera"
I pożegnał kafejkę na molo.

Anna Sznajder

Pewien wampir z San Francisco
miał ogromne i wściekłe psisko;
pies pod wpływem pana,
wył co noc do rana,
więc obrywał co dzień miską.

Anna Dobrowolska



WARHAMMER, CZYLI

Mianem Warhammera określa się całą rodzinę produktów firmy Games Workshop. Łączy je ten sam świat, a wspólną ich cechą jest używanie większej lub mniejszej liczby figurek, wytwarzanych przez firmę Citadel Miniatures lub Marauder. Ze względu na brak miejsca, pominę w tym artykule fabularnego Warhammera (być może najpopularniejszego w Polsce; niedawno wydano rodzimą wersję instrukcji i parę scenariuszy), a zajmę się wszystkimi odmianami strategicznymi. Ogólne zasady rozgrywki przedstawię na przykładzie Warhammera Fantasy Battle – najpopularniejszego i najbardziej klasycznego przedstawiciela całej rodziny.

Warhammer Fantasy Battle

„Z wysokości swojej wieży Nagash rzucił garść połyskującego, czarnego pyłu w powietrze. Został on uniesiony w świat przez zimne wiatry, po czym opadł jak ciemny deszcz na miasta i nekropolie Wielkiego Królestwa. Na moment wszystko pozostało w bezruchu, a później umarli zaczęli się budzić. Zimne, zielone światło pojawiło się w dziesiątkach tysięcy martwych oczodołów. Jedno po drugim, ciała powstały. Śmierć strząsnęła kurz eonów i wyszła z grobów. Niezliczone zastępy uformowały się w zdyscyplinowane szeregi. Poruszona potężną wolą Nagasha najpotężniejsza armia, jaką kiedykolwiek widział świat, zaczęła kierować się w stronę jego twierdzy."
Warhammer Armies: Undead

Warhammer Fantasy Battle to gra strategiczna, rozgrywana za pomocą figurek przedstawiających żołnierzy, maszyny wojenne i potwory w dosyć klasycznym świecie fantasy. Mamy więc – oprócz ludzi – elfy, krasnoludy, przeróżne potwory i zwierzęta, demony. Jest magia, lecz są również zdobycze techniki takie, jak proste działa czy pojazdy parowe. W dużym skrócie można określić świat Warhammera jako wiek XVI z dodaną magią i panteonem bogów. Znany powinien być graczom głównie z Warhammera fabularnego, bardzo spójny i sensowny, nękany wojnami wewnętrznymi, najazdami Chaosu, Skavenów i innych wrogów zewnętrznych.







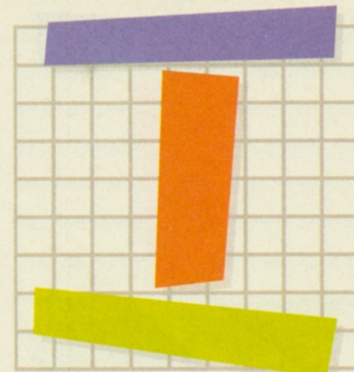


Jak się gra?

Na początku trzeba wybrać sobie jedną z kilkunastu dostępnych armii. W dużym uproszczeniu można je podzielić na „dobre" i „złe". Do pierwszej kategorii zalicza się najpopularniejszą i najbardziej klasyczną armię Imperialną, Wysokie Elfy, Leśne Elfy, Krasnoludy oraz nowo wydaną Bretonię. Do „złych" należą Orki i Gobliny, Chaos, Umarli (Undead), Krasnoludy Chaosu, Skaveny, Ciemne Elfy i świeżo wydana armia ludzi–jaszczurów. Do każdej armii dostępnych jest kilkaset figurek oraz książka opisująca historię, zwyczaje i taktyki wojenne danej rasy.

Gdy już zdecydujesz, którą armią chcesz grać i znajdziesz przeciwnika, trzeba się umówić, jakimi siłami będziecie grać. Każda figurka ma określony koszt w umownych punktach. Im silniejsza figurka, tym więcej punk-

WOJENNY MŁOTEK



tów kosztuje. Wartości wahają się od 2,5 punkta za goblina bez dodatkowego uzbrojenia do ok. 1300 punktów za potężnego nekromantę z magicznym wyposażeniem, jadącego na smoku. Przed bitwą należy więc uzgodnić, po ile tysięcy punktów na głowę można wziąć i dobrać odpowiednie jednostki.

Oprócz potworów i specjalnych postaci wszystkie figurki pogrupowane są w tzw. regimenty. Tak więc żaden z 10 łuczników nie może poruszać się osobno – oni stanowią jeden regiment, czyli całość. Liczba figurek w regimencie nie może być mniejsza niż 5, jej górna granica nie jest natomiast określona. Przeciętne regimenty piechoty liczą 20–24 ludzi (w tym sztandarowy, muzyk i dowódca oddziału). Liczba ta rośnie do 30, 40 a czasami nawet 50 figurek, w przypadku armii opierających swoją siłę na przewadze liczebnej (Gobliny, Skaveny). Gdy armie są już gotowe, rozpisane i wyposażone, można przystąpić do rozgrywki.



Jak to działa?

Teraz trzeba uzgodnić z przeciwnikiem, przez ile tur będzie trwać bitwa. Jedna tura składa się z ruchu i ataku obydwu stron walczących. Przeważnie rozgrywanych jest około 6 tur, więc każda ze stron rusza się i atakuje po 6 razy. Czasami gra się do całkowitego zniszczenia przeciwnika. Przeciętna bitwa po 2000 punktów i trwająca 6 tur zajmuje około 3–4 godzin. Mój osobisty rekord to bitwa, w której uczestniczyło prawie półtora tysiąca figurek. Graliśmy w 6 osób, po około 15 000 punktów na stronę, bitwa trwała ponad dobę.

Wracając do tematu... Przed rozpoczęciem zabawy trzeba jeszcze uformować jakiś teren (najprostszy to kawałek zielonego materiału i kilka drzewek od kolejki PIKO). Potem rozstawiamy armie naprzeciw siebie (przeważnie w odległości około 1,2 metra) i jazda! Zanim opiszę dokładniej, jak wygląda sama bitwa (a jest to bardzo proste), przedstawię zestaw współczynników określających każdą figurkę (ten sam dla wszystkich gier z rodziny Warhammera).

M (Movement) – określa prędkość, z jaką może poruszać się figurka, czyli – inaczej mówiąc – jest to liczba cali, o które jednostka może się przesunąć podczas jednej fazy ruchu. Przeważnie przyjmuje wartość 4 dla piechoty, 8 dla konnicy i 24 dla jednostek latających. Wartość jest podwajana, jeżeli jednostka porusza się marszowo lub szarżuje.

WS (Weapon skill) – określa umiejętność walki wręcz. Średnia wartość to 3 (przeciętna piechota ludzka, orki itp.).

BS (Balistic Skill) – umiejętności strzeleckie. Średnia wartość to 3 (ludzie, orki), ewentualnie 4 (elfy).

S (Strength) – jest to siła postaci. Przeciętna siła ludzi wynosi 3.

T (Toughness) – wytrzymałość. Przeciętna ludzka wytrzymałość to 3.

W (Wounds) – liczba ran, które postać może otrzymać, zanim zginie. Każdy przeciętny żołnierz ma tylko jedną ranę, więc udany, nie obroniony atak oznacza jego śmierć.

I (Initiative) – refleks lub inaczej prędkość, z jaką postać jest w stanie reagować na różne sytuacje.

A (Attacks) – liczba ataków, które postać może wykonać w ciągu jednej rundy. Przeciętnie jest to tylko jeden atak.

Ld (Leadership) – wartość odzwierciedlająca posłuszeństwo jednostki. Im mniejsza, tym większe prawdopodobieństwo, że oddział ucieknie, gdy poniesie straty.

A teraz w telegraficznym skrócie zasady. Podczas fazy ruchu jednostki mogą się poruszać. Oddział może przejść tyle cali, ile wynosi jego współczynnik ruchu. Gdy dojdzie do walki wręcz, porównuje się najpierw umiejętności walki wręcz atakującego i atakowanego, potem siłę atakującego i wytrzymałość broniącego. Na podstawie tych danych określa się, czy rany zostały zadane, a jeżeli tak, to ile. Prawie wszystkie rzuty wykonywane są kostkami sześciennymi. Gdy jakaś jednostka używa broni dalekiego zasięgu (łuki, kusze), sprawdza się wskaźnik jej umiejętności strzeleckich, by określić, czy cel został trafiony. Po zakończeniu walki liczy się, ile oddziałów zostało zniszczonych i ile ucieka po obu stronach – wtedy można ocenić, kto wygrał starcie. Proste, nieprawdaż? A przynajmniej to, co napisałem, wygląda prosto. Bo, tak naprawdę, każda jednostka charakteryzuje się specjalnymi zdolnościami, w grze występuje mnóstwo formacji i manewrów, dostępna jest magia oraz kilkaset przedmiotów magicznych, w które można wyposażyć postacie specjalne... i tysiąc innych rzeczy.

Dla każdego coś miłego

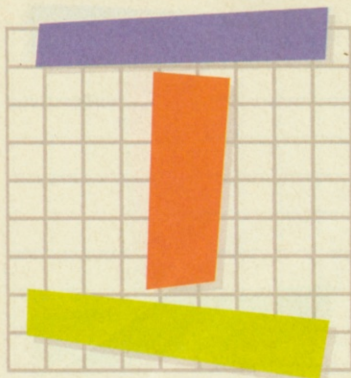
Właśnie ta olbrzymia różnorodność i elastyczność systemu powoduje, że jest tak popularny. Można spędzić godziny na wymyślaniu nowych taktyk, manewrów, kombinacji przedmiotów magicznych. Nigdy nie wiadomo, jakim czarem lub jakim rozstawieniem zaskoczy nas przeciwnik. Każdy może sobie skomponować armię według własnych upodobań. Jedni wolą konnicę, inni piechotę. Ci opierają się na magii, tamci na sile mieczy i toporów. Jedni stosują wyrafinowane manewry, drudzy prą zwartymi liniami naprzód. Każda armia jest inna, każda ma swoje słabe i mocne strony. Żeby w pełni docenić Warhammera, należy zapoznać się ze wszystkimi szczegółami...

Komputerowa wersja

Niedawno, za sprawą firmy Mindscape, pojawiła się komputerowa wersja Warhammera Fantasy Battle. Opisywałem ją już dokładnie w Gamblerze 5/96, więc nie będę do tego wracał. Przypomnę tylko, że jest to gra bardzo dobra i stosunkowo wiernie oddaje realia oryginału. Nie ma to jednak, jak widok stołu zastawionego zbrojnymi regimentami... I jeszcze wiadomość z ostatniej chwili – niedługo dostępna będzie wersja tej gry na PlayStation.

Manowar

to jedna z odmian Warhammera Fantasy Battle. Przedstawia potyczki na morzu. Świat pozostał ten sam, armie też. Jednak zamiast wojsk pieszych mamy do



dyspozycji floty składające się ze statków różnej wielkości. Manowar jest zdecydowanie najmniej popularny ze wszystkich Warhammerów. Może wynika to z faktu, że jest dużo mniej efektowny (używa się mniej figurek, teren jest siłą rzeczy mało ciekawy), może po prostu ludzie wolą walczyć na lądzie stałym. Tak czy inaczej, mało kto gra w Manowara. Nie będę więc rozpisywał się na jego temat, sygnalizuję tylko istnienie takiego systemu.

Warhammer Quest

to przedstawiciel najbardziej zbliżony do role–playing. Trudno tu nawet mówić o grze strategicznej. Nie walczą bowiem żadne armie, ale grupa kilku śmiałków zmaga się z potworami w lochach i podziemiach. Gra jest więc czymś pośrednim między Warhammerem Role–Play a Warhammerem Fantasy Battle. Jest nieco zbliżona do, swego czasu popularnej w Polsce, gry Magia i Miecz (też zresztą na licencji Games Workshop). Jedną z zalet Questa jest fakt, że figurki da się wykorzystać w Battle. Gra stworzona jest raczej z myślą o młodszych graczach – zasady są prostsze niż w innych odmianach Warhammera. Podobnie jak w Warhammerze fabularnym i Necromundzie, postacie zdobywają punkty doświadczenia za rozegrane walki i powoli rozwijają swoje umiejętności.







Warhammer 40 000

to największy konkurent Warhammer Battle. WFB rozgrywał się w świecie fantasy – „czterdziestka" ukazuje ten sam świat, tyle że czterdzieści tysięcy lat później. Klimat zmienia się więc na science–fiction. Świat wprawdzie pozostał ten sam, choć zaszły w nim małe zmiany. Imperium ludzkie rozciągnęło się na niezliczone galaktyki i prosperuje mimo licznych przeciwności losu. Wszystkie trzy rasy elfów połączyły się, tworząc jedną nazywaną Eldarami. Świat Elda-

Starter's Kit

Eeee... Cześć. Tu Zooltar. Postanowiłem, że i ja wtrącę swoje dziesięć i pół grosza, a Żaba sam jest sobie winien, bo to on wciągnął mnie w Warhammera.
Chciałbym podać Wam kilka wskazówek, jak zacząć grać. Przede wszystkim, najlepiej zaczynać pod opieką kogoś doświadczonego. Poradzi Wam, co warto kupić a czego nie, pomoże w zrozumieniu zasad, a poza tym będzie miał najprawdopodobniej dostęp do Rulebooka (Biblii Warhammera), bez którego ani rusz. Problem z wyżej wymienioną książką polega na tym, że nie można jej dostać w żadnym sklepie. Jedyny sposób nabycia to kupno tzw. podstawki (czyli kompletu podstawowych komponentów gry), która kosztuje ok. 210 zł. Najlepiej więc zaczynać w większej grupie kumpli (też początkujących) i kupić podstawkę, albo tak jak wcześniej powiedziałem – z pomocą kogoś ze „starej gwardii".
Teraz skupię się na dwóch najbardziej popularnych systemach (w które, tak się składa, gram), czyli na Necromundzie i WHFB. Musicie zdecydować, jaką armię/gang będziecie zbierać. Wybierzcie taką armię, która się Wam najbardziej podoba. Nie ma nic gorszego niż męczenie się z figurkami, których nie darzy się sympatią. Jeśli jesteście nastawieni na wygrywanie, kupcie Chaos albo Undeadów. Jeżeli macie małe zasoby finansowe, na początku kupcie pudełko plastikowych figurek. Mają tę zaletę, że jest ich najczęściej osiem (kiedyś było dziesięć) i są bardzo tanie (ok. 20 zł). Niestety, wszystkie wyglądają tak samo. Należy dokupić także tzw. „command group", w skład którego wchodzą trzy metalowe figurki przedstawiające championa, muzyka i sztandarowego. Macie już 11 figurek do pomalowania i to powinno Wam zająć trochę czasu. Największym wydatkiem na początku jest Rulebook dla danej armii (ok. 45 zł), ale bez niego ani rusz. Po prostu, nie będziecie znali parametrów Waszych jednostek.


Epic

by Zooltar

Potem, bazując na książce, możecie dalej dobierać regimenty. W przypadku Dark Elfów radzę kupić przynajmniej jeden regiment Witch Elfek, korsarzy oraz kuszników. Możecie też zainwestować we wspaniałą maszynę wojenną, jaką jest Bolt Thrower. Wygląd (czyli skład i rozmiar) armii zależy tylko od Waszej wyobraźni i zasobów finansowych. Przyzwoitą armię (powiedzmy 3500 pkt.) można uzbierać za około 500 zł.
Trochę inaczej ma się sprawa z Necromundą. Oczywiście, też najlepiej jest grać gangiem, który Wam się najbardziej podoba, ale warto wybrać taki, który ma dostęp do dobrych umiejętności (czyli „skillów"). Najlepsze gangi to Van Saar, Delaque oraz Escher. Kupno pudełka z gangiem to wydatek rzędu 50 zł. Szybko będziecie musieli dokupić blistery (czyli dodatkowe paczki – ok 20 zł. każda) z gangerami, bo juvesi awansują już po dwóch bitwach. Tak więc na Necromundę będziecie musieli wydać w sumie coś około 150 zł. Jest to zdecydowanie jeden z najtańszych systemów, a przy okazji jeden z najfajniejszych.
Jeżeli lubicie się bawić w modelarzy, kupcie także komplet farb i pędzli (około 50 zł).
Potem wasze życie będzie wyglądało tak:
Środa – Żaba przychodzi na bitwę w Necrosa. Wychodzi o dwunastej.
Czwartek – Żaba przychodzi na bitwę w Necrosa. Wychodzi o pierwszej.
Piątek – Żaba przychodzi na bitwę w Necrosa. Zostaje do rana. Rano gramy bitwę w WHFB. Aaaaaaaaaaaa........ Potem jeszcze partyjka w Tekkena 2 i lulu.
(W miejsce „Żaba" wstawiacie imię Waszego najlepszego kumpla.)

Necro–Zooltar

rów został zniszczony przez Chaos i przetrwali oni tylko na olbrzymich statkach plączących się po kosmosie. Krasnoludy jako armia nie występują wcale. Orki i gobliny mają się dobrze, podobnie jak zastępy Chaosu dowodzone w dalszym ciągu przez czterech Bogów Chaosu (Khorne'a, Tzeentch'a, Nurgle'a i Slaanesha). Umarłych gdzieś wcięło (widocznie w przyszłości nie ma miejsca dla nekromantów), o Skavenach też słuch zaginął. Pojawił się natomiast nowy, arcygroźny przeciwnik, a mianowicie Tyranidzi (rasa Obcych, podobnych do tych ze słynnego filmu Obcy).

Sam mechanizm gry nie zmienił się za wiele. Gra się mniejszą liczbą figurek, regimenty chodzą w formacji rozproszonej, zamiast łuków używane są działa laserowe, a magia nie ma już tak dużego wpływu na przebieg walki. Pomimo tych różnic nikt, przyzwyczajony do systemu, nie powinien mieć kłopotów ze zrozumieniem reguł, podstawy są bowiem te same.

Podobnie jak w fantastycznym Warhammerze, wybór jednostek jest spory, możliwości również niemało. Moda na tę grę nie doszła jeszcze do naszego kraju, lecz z pewnością wkrótce to nastąpi. Na razie gracze z pewną nieufnością podchodzą do czterdziestki – wolą raczej rzeczy znane i wypróbowane.

Epic

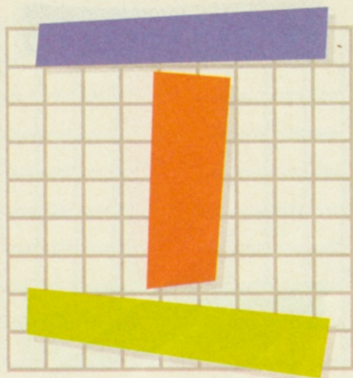
to kolejna gra, tocząca się w dalekiej przyszłości. Od Warhammera 40 000 różni ją głównie skala figurek. Tutaj są zdecydowanie mniejsze, dzięki czemu konflikty na większą skalę są łatwiejsze do przedstawienia. Na jednej podstawce mamy bowiem cały oddział piechoty a nie jednego żołnierza, tak jak w pozostałych systemach. Armie są takie same jak w Warhammerze 40 000. Pozostałe szczegóły również nie zmieniły się. Różnią się nieco zasady rozgrywki, oddając lepiej realia dużych starć.

Necromunda

to kolejne pokłosie Warhammera 40 000. Ze względu na stosunkowo małą liczbę figurek potrzebnych do gry oraz ciekawe zasady, Necromunda zyskała sobie sporą popularność w Polsce i to w dość krótkim czasie. W tej grze nie walczymy armiami, lecz gangami składającymi się z kilku, czasami kilkunastu, członków. Terenem starć jest planeta Necromunda, znajdująca się stosunkowo niedaleko od Ziemi – a konkretnie jedno miasto o nazwie Hive Primus. Każdy gracz znający Warhammera 40 000 będzie się czuł wspaniale w Necromundzie, gdyż zarówno część zasad, jak i broni pozostała bez zmian. Przeciętny gang składa się z przywódcy, jednego lub dwóch osobników (tzw. heavy) noszących ciężką broń oraz pewnej liczby gangerów i początkujących (juve). Terenem walki jest najczęściej część miasta, czyli kilka konstrukcji żelaznych, gąszcz rur oraz kabli, windy i tym podobne rzeczy. Klimatem gra przypomina nieco Cyberpunka. Oprócz klasycznie strategicznych Necromunda ma też nieco elementów rodem z RPG. Każdy członek gangu ma swoje imię, za walkę zdobywa punkty doświadczenia, z czasem staje się bardziej do-







świadczony, a jego charakterystyki poprawiają się. Zdobywa też nowe umiejętności.

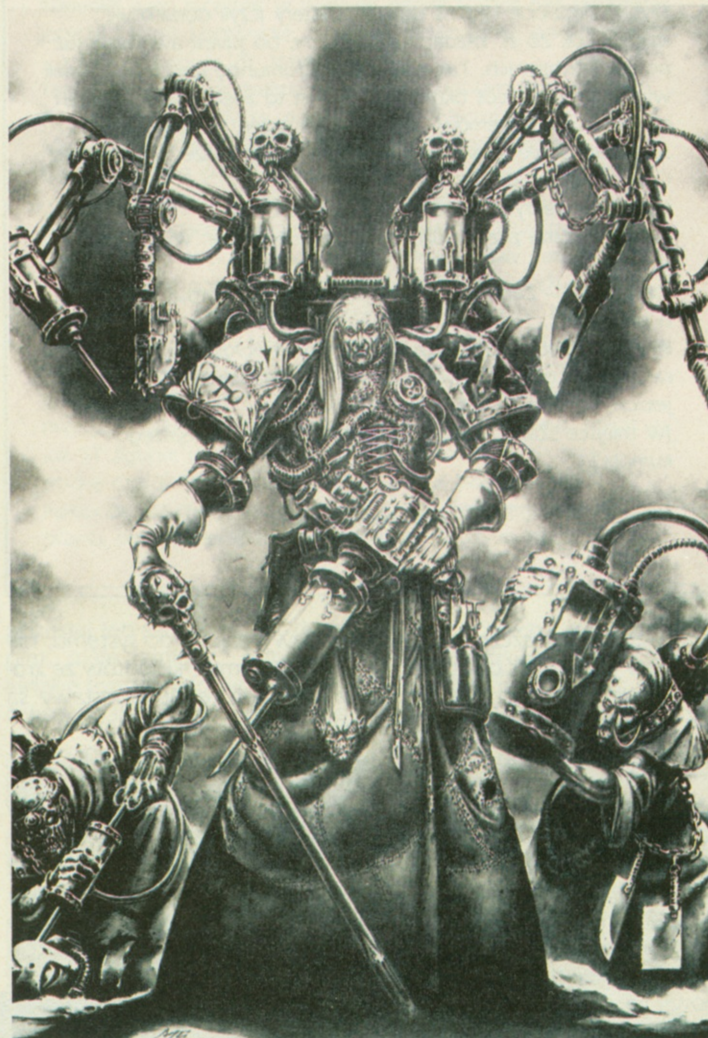
W sprzedaży jest obecnie około dziesięciu gangów różniących się od siebie zarówno wyglądem i uzbrojeniem, jak i zdolnościami specjalnymi. Podstawowe pudełko do gry zawiera dwie książki z zasadami, 24 plastikowe figurki, sporo kartonowych budynków do budowania terenu, zestaw kostek oraz mnóstwo dodatkowych drobiazgów. Większość gangów można kupić w zestawach (dowódca, ciężkozbrojny, czterech gangerów i dwóch młodocianych). Dostępny w sprzedaży dodatek Outlanders rozszerza grę o cztery nowe gangi, postacie specjalne, trochę nowych zasad i kilka nowych, kartonowych elementów terenu.

Necromunda stanowi świetną alternatywę dla wszystkich, którzy chcieliby szybko i w miarę tanio wejść w świat Warhammera. Dobre rozwiązanie może stanowić również dla wielbicieli klasycznego Warhammera fabularnego, jest bowiem formą przejściową między role–playing a grą strategiczną.

Space Hulk

Ta gra powinna być znana większości czytelników z komputerowej wersji pod tym samym tytułem. Toczy się również w świecie Warhammera 40000. Tym razem polem walki są wraki statków kosmicznych dryfujących po kosmosie, a strony konfliktu tylko dwie: oddziały ciężkozbrojnej piechoty imperialnej (Terminatorzy) oraz jeden z podgatunków Tyranidów, zwany Genestealerami (Genokradami). Walkę prowadzimy na podobnych zasadach co w Necromundzie, z tym że nie na większych przestrzeniach, a raczej w małych pomieszczeniach i korytarzach. Klimatem gra do złudzenia przypomina film Aliens.









Nie tylko gra

Kogo wciągnie gra w dowolny z opisanych systemów, ten szybko zorientuje się, że sama gra to nie wszystko. Po krótkim czasie zaczynamy się pasjonować samym zbieraniem figurek, a potem ich malowaniem. Cza-

sami biegamy po dziesiątkach sklepów, by dostać tę jedną, wymarzoną figurkę brakującą do kolekcji. Mała początkowo armijka rozrasta się do monstrualnych rozmiarów i zanim się zorientujemy, mamy już kilkaset figurek.

Gdy kupimy pierwsze regimenty, nadejdzie nieunikniony moment, kiedy zapragniemy, żeby nasze figurki były kolorowe i pełne życia. Pozostaje wtedy pójść do najbliższego sklepu modelarskiego i zaopatrzyć się w farby i pędzelki. Do malowania figurek używa się oryginalnych farbek akrylowych firmy Citadel lub emalii do metalu firmy Humbrol (ewentualnie Revell). Farby nie są może bardzo drogie, ale gdy trzeba ich kupić kilkadziesiąt, zaczyna się to boleśnie odbijać na portfelu.

Tu dochodzę do jednego z najważniejszych problemów związanych z Warhammerem, czyli olbrzymiej kosztowności tej zabawy. Figurki sprzedawane są w paczkach po 8 (plastikowe) lub po 3-4 (metalowe). Cena jednej paczki wynosi circa 20 złotych. W przypadku większych figurek (smoki, demony) cena może wzrosnąć nawet do miliona za jedną. Jak nietrudno zauważyć, żeby wystawić sensowną armię, trzeba się nieźle wykosztować. Zdecydowanie najdroższym systemem jest Warhammer Fantasy Battle, do którego potrzeba najwięcej figurek. Najtańszy jest Warhammer Quest (teoretycznie wystarczy jedna figurka). Za niewielką cenę można sobie też pograć w Necromundę. Jak już pisałem, żeby zacząć, najlepiej jest kupić pudełko z kompletem ośmiu figurek (koszt około pół miliona).



Tak, nie da się ukryć, że jest to sport dla bogatych. Mogłoby się wydawać, że w takich warunkach bardzo ciężko jest uzbierać większą liczbę figurek. Nic bardziej błędnego! Z Warhammerem jest jak z narkotykami – jak raz zaczniesz, to już po Tobie. Możesz nie mieć na kino, na popijawę, ba, nawet na chleb, ale na figurki zawsze Ci się uda zaoszczędzić.

Podsumowanko

Jak widzicie, temat jest na tyle obszerny, że udało mi się tylko z grubsza omówić wszystkie systemy. Może jeszcze kiedyś powrócimy na łamach Gamblera do Warhammera, a póki co żegnam się i gorąco zachęcam do grania.

Frogger

PS Gdyby ktoś chciał się skontaktować ze mną lub Zooltarem w sprawie Warhammera, podaję nasze adresy e-mailowe:

frogger@lupus.waw.pl
zooltar@lupus.waw.pl

tete

TIPS & TRICKS

PRAKTYCZNE PORADY CZYLI RATUJ SIĘ JAK KTO MOŻE

KONKURS FAŁSZYWKI

Anvil of Dawn, Bard's Tale, Betrayal at Krondor, Birds of Prey, Blues Brothers, Bridge to Maramon, Celtic Tales, Command&Conquer, Covert Operations, Discworld, Dig, Druid, EarthSiege, Eye of the Beholder 3, Fears, Flying Tigers, Heimdall, Heroes from Waterdeep, Inferno, Ishar 3, Kingdoms of Germany, Kingpin, Legacy, Litil Divil, Master of Orion, Might&Magic 2, Panzer General, Populous, Nicky Boom 2, Operation Crusader, Privateer, Seal Team, Solaris, Quest for Glory, Teenagent, Terminator 2, Thunderscape, Tie Fighter, Total Recall, WWF Wrestlemania, Yendorian Tales, Zenek Saper.

Powyżej znajdują się dwa nie istniejące tytuły i Waszym zadaniem jest je odgadnąć. Na trzy osoby (odbędzie się jak zwykle stronnicze, nieobiektywne i niesprawiedliwe losowanie) czekają gry ufundowane przez **IPS Computer Group**.

don Pedro (z Krainy Dyskusji)

Indeks

GWIAZDKA ŚWIECI

O wyższości Świąt Bożego Narodzenia nad Świętami Wielkiej Nocy napisano już mnóstwo. Ja tylko powiem tak - podstawową zaletą Gwiazdki jest to, iż dostaje się prezenty, a na Wielkanoc można najwyżej dostać baziami po ryju. Albo zostać utopionym jako Marzanna (chociaż nie wiem, czy nie pomyliły mi się terminy). Mam nadzieję, że dostaliście multum prezentów pod choinkę, a jak nie dostaliście, to na Wielkanoc dajcie zgredom baziami po ryju. Oni będą już wiedzieć, za co. My w Gamblerze też rozdajemy prezenty - zwłaszcza tym, którzy trafnie odgadli, jaka gra w nr. 11 była fałszywką. Programy ufundowane przez **IPS Computer Group** otrzymują: **Rafał Hordyjewski** z Lublina, **Michał Niewiadomski** ze Szczecina, **Marcin Dubiel** z Katowic. A fałszywką była oczywiście gra Finish Him!, która nie istnieje, a szkoda, byłaby z pewnością wspaniałym mordobiciem.

Teraz słówko o Klubach. Nowe Kluby zyskały uznanie w Waszych oczach - za wyjątkiem nieszczęsnego Klubu Sportowego. Piszcie, bo inaczej KS Gambler będzie się musiał udać na przymusowy urlop. Natomiast liczba listów do EKG rzuciła wszystkich na kolana. Listonosz musi przychodzić do Wydawnictwa dwa razy częściej, co zresztą robi mu dobrze na hemoroidy.

Jak zauważyliście, zniknęły drobne tipy, co nie znaczy, iż nie będziemy od czasu do czasu drukować tips&tricks. Ale tylko do absolutnych nówek! W związku z likwidacją t&t zmieniamy zasady konkursu fałszywkowego. Zawsze na tej stronie będę podawać kilkadziesiąt tytułów gier, a Wy musicie odgadnąć, który jest fałszywy (a oszustw może być więcej niż jedno).

don Pedro

DISKEDITOR DREAM TEAM DDT

Kolejny miesiąc, kolejne poprawki... Pewnie i tak wiecie, co chcę w tym miejscu napisać (o tych tonach listów, hektarach miejsca w TeTe, wspaniałych Czytelnikach itp.), więc dzisiaj sobie daruję.

KÓŁKO WETERANÓW

ALBION (PC)

Grzebać będziemy w pliku **SAVE.XXX.** Na początku szukamy imienia interesującej nas osoby. Potem przyjmujemy, że pierwsza litera imienia to +00h. Wszystko zapisane jest przed nazwą bohatera. Pierwszy offset to liczba punktów danej cechy, natomiast drugi - maksymalna liczba punktów:

-E8h	-E6h	Strength
-E0h	-DEh	Intelligence
-D8h	-D6h	Dexterity
-D0h	-CEh	Speed
-C8h	-C6h	Stamina
-C0h	-BEh	Luck
-B8h	-B6h	Magic resistance
-B0h	-AEh	Magic talent
-98h	-96h	Close range combat
-90h	-8Eh	Long range combat
-88h	-86h	Critical hit
-80h	-7Eh	Lockpicking
-48h	-46h	Life points

Inne cechy:

-24h experience points (2 bajty)
-FCh training points
-FAh złoto (2 bajty; komputer wstawia przecinek przed ostatnią cyfrą, tak więc żądaną wartość należy pomnożyć przez 10)
-F8h rations

Michał Mandla (Lubecko)

ASCENDANCY (PC)

Sprostowanie do numeru 5/96

Nie jest prawdą, że należy zmieniać trzeci bajt wstecz od nazwy wynalazku, ponieważ działa to na poprzednim wynalazku. Prawidłowy offset to +48h (patrz niżej). Częściowo prawidłowe są także liczby 0F 0Eh, gdyż:

- wpisanie wartości 0Fh udostępni dany wynalazek nie tylko nam, ale i trzem następnym cywilizacjom;
- wartość 0Eh nie wpływa w ogóle na posiadanie wynalazków.

Poprawka

Gra zapisuje swój stan w plikach **??.SAV**, tworzy też autosave **RESUME.GAM**.

WYNALAZKI

Przy każdym wynalazku zapisana jest informacja, które cywilizacje go odkryły, a które nie. Dane te są zapisywane przez grę w systemie binarnym (zero-jedynkowym). Gdy przyjmiemy, że pierwsza litera nazwy wynalazku ma offset +00h, to ww. informacje znajdziemy pod offsetem +48h. Dla tych, którzy mają kłopoty z przeliczaniem z systemu hex na bin (albo nie mają kalkulatora, he, he, he!) krótka ściągawka:

+1 Ty (gracz #1)
+2 gracz #2
+4 gracz #3
+8 gracz #4
+16 gracz #5
+32 gracz #6
+64 gracz #7

Podane wartości sumujemy, przeliczamy na system szesnastkowy i wpisujemy pod ww. offset. Przykładowo, 15h (czyli 21, czyli 1+4+16) oznacza, że dany wynalazek odkryliście: Ty, gracz #3 oraz gracz #5. Wartość 7Fh oznacza, że wszystkie cywilizacje operują już tym wynalazkiem.

PLANETY

Szukamy nazwy planety, której dane chcemy zmienić. Maksymalna liczba znaków w nazwie wynosi 30. Zakładając, że pierwsza litera nazwy ma offset +00h, mamy:

-21h (-22h, -23h) obiekty na planecie (budynki, struktura „kafelek" itp.).

Nie radzę nic zmieniać, ponieważ łatwo można coś schrzanić (ja osobiście nie połapałem się, jak należy to modyfikować).

-10h **typ planety:**
00h malutka (tiny)
01h mała (small)
02h średnia (medium)
03h duża (large)
04h bardzo duża (enormous)
-0Eh wygląd planety (wartości od 00h do 0Ah)
+1Eh liczba ludków na planecie - maksymalna wartość to 64h, lecz w rzeczywistości zależy ona od maksymalnej populacji
+20h produkcja (maks. wartość - FF FFh)

Uwaga! Przed zmianą należy najpierw ustawić żądaną produkcję, a dopiero potem zmieniać save. Inaczej gra przywróci nam aktualną wartość.

+22h nauka (uwagi jw.)
+24h dobrobyt (uwagi jw.)
+26h maksymalna populacja (maks. wartość to 64h)
+28h zajęte ludki (maks. 64h)
+33h „właściciel" planety:
00h gracz (Ty)
01h...06h gracze #2...#7
FFh planeta niczyja

TURA

Numer tury jest zapisany pod offsetem 94h.

Wojciech Pietkiewicz (Wrocław)

BEDLAM (PC)

Grzebiemy w pliku **SAVED.BDL.** Zawarte są w nim wszystkie savegame'y. Pierwszy od offsetu 00h, drugi - B4h, trzeci - 168h... Podane offsety są prawdziwe dla pierwszego save'a, dla pozostałych należy dodać odpowiednie wartości.

offset:
0Ch misja (01h - strefa A; 02h - strefa B; ...07h - strefa G)
12h gotówka (zapisana na czterech bajtach, maks. wartość to FF FF FF 7Fh)

Jim Midnite

COLONIZATION (PC)

Mapa zajmuje 4176 bajtów, co odpowiada obszarowi 72×58 pól. Na ekranie widać tylko 70×56. W pliku mapę poznajemy po tym, że zaczyna się i kończy 58 bajtami o wartości 18h.

Każdy bajt to jedno pole. Pierwsze pięć bitów określa rodzaj terenu, a ostatnie trzy dodają do pola małą rzekę, dużą rzekę, wzgórze lub górę. Wartości odpowiadające terenom:

00h	tundra	08h	boreal forest
01h	desert	09h	scrub forest
02h	plains	0Ah	mixed forest
03h	prairie	0Bh	broadleaf forest
04h	grassland	0Ch	conifer forest
05h	savannah	0Dh	tropical forest
06h	marsh	0Eh	wetland forest
07h	swamp	0Fh	rain forest
18h	arctic		
19h	ocean		
1Ah	sea lane		

W celu umieszczenia na polu gór, rzek itd. do powyższych liczb dodajemy:

+20h	hills	+40h	minor river
+A0h	mountains	+C0h	major river

Dozwolone połączenia to hills+minor river lub mountains+major river, jeżeli dodamy np. hills+major river to otrzymamy mountains+major river itd.

Za 4176 bajtami mapy terenu znajduje się mapa dróg i pól uprawnych, ale tam już nie grzebałem [Why? - MW]. Ta druga mapa też zajmuje 4176 bajty.

Tomasz Borowski (Łódź)

F22 LIGHTNING 2 (PC)

Grzebiemy w pliku **F22PLYR.SAV**, w którym znajdują się dane wszystkich pilotów - pierwszego od offsetu 00h, drugiego - 42h, trzeciego - 84h itd. Podano offsety dla pierwszego pilota:

DANE PILOTA



04h...12h callsign
14h score (4 bajty; maks. FF FF FF 7Fh)
1Ch kills (2 bajty; maks. FF FFh)
20h crashes (jw.)
22h ejections (jw.)
24h bullets hit (jw.)
26h bullets fired (jw.)
28h missiles hit (jw.)
2Ah missiles fired (jw.)
2Eh landings (jw.)
30h service hours (w minutach; również 2 bajty; maks. wartość FF FFh oznacza 1092h15m)
32h JDAMS fired (2 bajty; maks. FF FFh)
34h targets destroyed (jw.)

MISJE

Pod offsetem 18h zapisany jest numer kampanii zmniejszony o jeden (00h...04h), natomiast pod offsetem 19h - numer misji (także zmniejszony o jedynkę). Spis misji przedstawiony jest poniżej.

Pierwsza kampania	Druga kampania	Trzecia kampania
1. Snake Eyes	1. Winter Wolves	1. Nomad
2. Party Crashing	2. Frozen Rain	2. Scirocco
3. Luckiest man in Laos	3. Resurgence	3. Jackals Den
4. Silkworm Jungle	4. Snowbird	4. Blinding Light

5. Double Down
6. Four of a Kind
7. Aces Low
8. Black Mariah

Czwarta kampania
1. Raiden
2. Splashdown
3. Shadowfire
4. Shrike
5. Crows Nest
6. Onslaught
7. Maelstrom
8. Blue Highway

5. Frost Brand
6. Airborne Avalanche
7. Chill of the Night

Piąta kampania
1. Escape
2. Jam Boys
3. Trench Run
4. Pin Cushion
5. Big honkin' air war

5. Guardian Angel
6. Wagon Train
7. Bone Yard
8. Trailblazer

Marcin Wichary

LEGION (AMIGA)

Patrz także: 11/96.
Oprócz pieniędzy można także zmienić dni, są one zapisane pod offsetem B10Ah.
Michał Mandla (Lubecko)

POLANIE (PC)

Psujemy plik **SAVE.00?**. Jako że gra zbliżona jest tematycznie do Warcrafta, również save'y ma podobne.

Jeśli wpiszemy od offsetu 4490h do 666Fh wartości 01h (żmudna robota, jeśli nie ma się czegoś, co wkleja w blok różne wartości [np. programu CCC dostępnego w DDTpack - MW]), odkrywa się cała mapa.

Pod offsetem 66B0h znajduje się aktualna ilość mleka, zapisana na dwóch bajtach, a pod 66B2h - maksymalna ilość mleka (również 2 bajty).

Od offsetów 66F2h do 7100h oraz od 8CB8h do końca znajduje się charakterystyka jednostek. Dane o jednym obiekcie zajmują 58 bajtów. Przyjmując, że pierwszy bajt opisu obiektu ma offset +00h, mamy:

+00h liczba porządkowa jednostki
+02h współrzędna x (2 bajty)
+04h współrzędna y (2 bajty)

Uwaga! Jeśli przenosisz jakąś jednostkę, to - żebyś mógł nią kierować - musisz najpierw nacisnąć w miejsce, gdzie jednostka stała przed przeniesieniem. Dzieje się tak, ponieważ dane o współrzędnych znajdują się także pod innymi offsetami. Tak więc zmieniaj położenie na własną odpowiedzialność.

+06h rodzaj jednostki:
- 00h krowa
- 01h topornik
- 02h łucznik
- 03h kapłanka
- 04h kapłan
- 05h miecznik
- 06h włócznik
- 07h rycerz
- 08h niedźwiedź
- 09h diabeł (gra przeważnie zawiesza się, gdy nim kierujesz)

+1Ch aktualna witalność (zielony pasek)
+1Eh maksymalna witalność
+35h i +36h przynależność jednostki (01 - nasza, 02h - przeciwnika)

Po zmianie ww. wartości komputer musi „przyzwyczaić się", że zmieniłeś przynależność jednostki i tylko niekiedy, po jakimś czasie (lecz przeważnie nigdy) możesz ją ruszać. Ale nawet bez Twojej pomocy tłucze równo przeciwnika.

Łukasz Kodzis (Inowrocław)

SETTLERS 2 (PC)

Patrz także: 10/96.
W katalogu **DATA\MISSIONS** znajdują się pliki tekstowe opisujące scenariusze do wszystkich dziesięciu etapów. Są to pliki o nazwach **MIS_000?.RTX.** Pozostałe to prawdopodobnie scenariusze dla wielu graczy.

!ADD_WARE oznacza ilość danego przedmiotu w magazynie. Pierwsza liczba to rodzaj dóbr (0...31), druga to ilość, z jaką startujemy na początku misji. Nie polecam wartości powyżej 100, gdyż system się wiesza (przynajmniej u mnie).

!ADD_PEOPLE to samo, tylko dotyczy ludzi. Numery 22...26 to żołnierze.

ENABLE_HOUSE x umożliwia dostęp do budowli **x.** Najlepiej wykasować wszystko i wpisać **!ENABLE_ALL_HOUSES**.

Możliwości jest jeszcze kilka, łącznie z lokacją własnego zamku, zmianą poziomu przeciwnika czy ustalaniem sojuszy. Praktycznie można tworzyć własne scenariusze!

Tomasz Dura (Wolsztyn)

THE ELDER SCROLLS: DAGGERFALL (PC)

Save'y zapisywane są w osobnych katalogach o nazwach **SAVEx**. Lokalizujemy żądany savegame spoglądając do pliku **SAVENAME.TXT**, który zawiera wpisany przez nas tekst. Po odnalezieniu żądanego katalogu edytujemy plik SAVETREE.DAT.

W tymże pliku odnajdujemy nazwisko naszego bohatera i przyjmujemy, że pierwsza litera jego imienia ma offset +00h.

CECHY
Pierwsza kolumna to offset wartości chwilowej, druga - stałej. Mimo że maksymalnie można wpisać FF 7Fh (każda cecha to dwa bajty), nie polecam tego typu operacji, gdyż np. wpisanie tej liczby pod SPEED powoduje, że po prostu nie można sterować bohaterem (zatrzymuje się tylko na ścianach). Ponadto, gdy wszystkie wartości będą większe niż sto, może pojawić się problem, gdy bohater awansuje na kolejny stopień doświadczenia.



+20h	+30h	STRENGTH
+22h	+32h	INTELLIGENCE
+24h	+34h	WILLPOWER
+26h	+36h	AGILITY
+28h	+38h	ENDURANCE
+2Ah	+3Ah	PERSONALITY
+2Ch	+3Ch	SPEED
+2Eh	+3Eh	LUCK

A oto offsety innych cech:
+7Ch aktualny poziom HEALTH (2 bajty; maks. FF 7Fh, jednak zalecam wpisywanie mniejszych wartości)
+7Eh maks. poziom HEALTH (jw.)

Należy uważać, aby bieżący poziom zdrowia nie przekraczał maksymalnego, gdyż „skaszani się" pasek na dole ekranu.
+81h poziom doświadczenia (CLASS)
+85h ilość złota (4 bajty; maks. FF FF FF 7Fh)

UMIEJĘTNOŚCI
Od offsetu +9Dh zawarte są informacje o umiejętnościach naszego herosa. Kolejne zapisane są co sześć bajtów (offsety +9Dh, +A3h, +A9h), aż do pozycji +169h. Rozszyfrowanie, który offset zmienia jaką zdolność, pozostawiam Wam. Ja zadowoliłem się wpisaniem wszędzie 64h (100)...

Za miesiąc przedmioty, broń i co mi jeszcze wpadnie w łapy.

Jim Midnite

SaveGamer & Trainers

W numerze 11/96 z powodu braku miejsca tylko napomknąłem o pakiecie **Trainers 3.0**, autorstwa **Macieja Lewandowskiego** i **Łukasza Stopczyka** ze Zgierza. Miesiąc temu miejsca było jeszcze mniej, ale dzisiaj wreszcie napiszę o nim trochę, tym bardziej że niedawno dotarł do redakcji podobny program, **SaveGamer 1.05**, napisany przez **Krzysztofa Łaza** z Porąbki. Nadarza się więc okazja do opisania obydwu.

Wymienione tu programy to zaawansowane edytory, które potrafią zmieniać SG kilkudziesięciu gier (SaveGamer - 45, Trainers - 78 w wersji shareware, w pełnej ponad sto). Obsługa ich jest banalnie prosta. Nie musimy nic wiedzieć o heksach, offsetach i tym podobnych rzeczach - wystarczy wybrać grę, plik z SG i stosować się do poleceń na ekranie.

Pakiet Trainers umożliwia przeróbkę większej liczby gier (to jego przewaga), jednak autor programu SaveGamer umożliwił osobom „w temacie" dopisywanie swoich pozycji dzięki REWELACYJNEMU systemowi skryptów, za pomocą którego można zrobić praktycznie wszystko (przy okazji jest bardzo łatwy do nauczenia).

Widać, że autorzy spędzili mnóstwo czasu nad pisaniem swych programów. Naprawdę miło jest korzystać z tak doskonałych kawałków oprogramowania dla grabarzy. I Wy będziecie mogli się o tym przekonać, gdyż na płytce dołączonej do marcowego Gamblera CD znajdziecie oba ww. programy. A ja mam nadzieję, że do DDT będą napływały ich kolejne wersje.

LUDZIE LISTY PISZĄ

Na początek dosyć poważna zmiana - koniec z wysyłaniem zestawów DDTpack i TeTepack. Powodów jest kilka. Po pierwsze, świeże wersje tych pakietów będzie można zawsze znaleźć na kompaktach dołączanych do Gamblera CD, a sto tysięcy złotych nie jest kwotą aż tak dużą, aby nie można było sobie pozwolić na choćby jednorazowy zakup. Po drugie, dyskietkowa wersja DDTpack z powodu małej pojemności nośnika musiała być znacznie okrojona. Płytka oczywiście nie ma takich ograniczeń, tak więc na każdym krążku znajdziecie komplet programów, przeróbek i tekstów w pełnej wersji. I po trzecie, niejaki Jim M. ma już dosyć siedzenia po nocy i nagrywania kompaktów, i złożył publiczny protest (połączony z oflagowaniem się konkurencyjnymi czasopismami).

Poza tym prośba. Wszyscy twórcy edytorów, którzy zechcą kiedykolwiek przysłać swoje dzieła do DDT, proszeni są o dołączanie przykładowych savegame'ów do danej gry - nie mamy w redakcji wszystkich gier wszech czasów i czasami po prostu nie można sprawdzić działania edytora (a ja tak lubię oglądać Wasze programy!).

Jak zapewne zauważyliście, pozwoliłem sobie na małą innowację - napiszcie, co sądzicie o tych małych rysuneczkach z gier przy poprawkach. Według mnie wyglądają ładnie i dzięki nim nasza rubryka nie wygląda tak niemrawo, ale może macie inne zdanie?

Serdeczne podziękowania dla **Tomasza Borowskiego** z Łodzi za edytor do gry Colonization (oczywiście swojego autorstwa), który także znajdzie się na następnej płytce kompaktowej.

Marcin Wichary

PS Nagrody otrzymują oczywiście autorzy programów SaveGamer i Trainers.





Póki co istniejemy jeszcze pod nazwą Klub 3D, ale przyszła bardzo ładna propozycja, więc się waham, czy nazwy nie zmienić. Propozycja wyszła od niejakiego Nightmana. Brzmi ona IDDQD - Idealny Doom Duke Quake Donosiciel. Mam dla Was wszystkich propozycję - rozwińcie ten skrót. Najlepsze i najciekawsze rozwinięcie może zostanie wybrane na nazwę klubu.

Na początek słów kilka o konkursie. Ostateczne rozwiązanie podam dopiero za miesiąc. Przyszło naprawdę sporo odpowiedzi. Dziękuję Wam bardzo za wykazanie zainteresowania. Pamiętajcie, jeżeli nie będziecie pisać, to Klub się długo nie utrzyma. Doomowi niech będą dzięki, jak na razie wszystko idzie całkiem, całkiem. Pamiętajcie, że podając odpowiedź na pytanie nr 2. musicie uważać na pisownię nazwiska tego faceta. Odrzuciłem połowę odpowiedzi tylko dlatego, że było błędnie napisane. Swoją drogą konkurs okazał się trudniejszy, niż sądziłem. Nic to. Następny będzie jeszcze trudniejszy.

Teraz Wam opowiem, **co się działo na Gambleriadzie**. Dzięki firmie TCH Systems na naszym stanowisku znalazły się dwa Pentiumy 200. Szybko odpaliliśmy na nich Quake'a z naszego wspaniałego Gambler CD i wkrótce trudno było odpędzić ludzi. Tak nawiasem mówiąc, chyba tylko u nas dało się pograć po sieci. Moje drugie ja organizowało granie na konsoli w Tekkena 2. Wiem, wiem, to nie ma nic wspólnego z linią klubową, ale powspominać warto.

Natomiast naprawdę **wielkie rzeczy działy się na Arenie**. Tam stało aż osiem zsieciowanych P166. Niestety, nie były dostępne do użytku publicznego i tylko nieliczni wybrani mieli możliwość pograć z naszą szanowną redakcją (Hi, Marcin! Dzięki za Duke'a, Kamilu). Tak szczerze mówiąc, to nasza szanowna Redakcja w całej swojej wspaniałości dostawała czasem łomot.

Ważnym wydarzeniem były **mecze międzyredakcyjne z Top Secret i Światem Gier Komputerowych**. Najpierw podam wyniki, potem będę się usprawiedliwiał. Graliśmy w Duke'a i Quake'a. W Duke'a - na pierwszym epizodzie Hollywood Holocaust, a w Quake'a - na dethmatchowym DM4 (Bad Place). W DN dostaliśmy łomot zarówno od TS, jak i ŚGK. Trzeba oddać im sprawiedliwość - byli doskonali. Gwoli wytłumaczenia - ja w każdym meczu byłem drugi pod względem killsów. Ale RooShkeen (TS) i Yavor (ŚGK) okazali się lepsi. Tak się złożyło, że o samym meczu dowiedzieliśmy się dość późno i nie mieliśmy czasu na przygotowania.

Podobnie miała się sprawa z Quake'em. To znaczy, też za późno dowiedzieliśmy się o meczu. Żeby było zabawniej, Alexowi jakoś wyleciało z głowy, że mamy się bić na DM4, a dostał w tej sprawie tonę maili od RooSa. Tak więc, kiedy siadaliśmy do komputerów, widzieliśmy ten etap po raz pierwszy (a ja na dodatek grałem trzeci raz w życiu w Quake'a oraz drugi raz po sieci). Początkowo łomotali nas niemiłosiernie. Ja sobie zupełnie nie radziłem z klawiaturą (normalnie gram myszą), a mój wierny partner, Wiktor „Zgred Killer" Kozłowski, nie miał szans z dwoma kolesiami, którzy czuli się jak na swoim podwórku. Zdecydowaliśmy, że mecz odłożymy na dzień następny. Wieczorem zostaliśmy dłużej, żeby poćwiczyć. Następnego dnia, uzbrojeni w dużo dobrej woli oraz mysz (w końcu odkryłem, jak jej używać w Quake'u) stawiliśmy się na polu walki. I proszę bardzo. Ze Światem Gier wygraliśmy prawie bez trudu (Wiktor był pierwszy, ja drugi), a z TS (oni byli naprawdę dobrzy!) zremisowaliśmy. Wiktor był drugi, ja trzeci. Muszę się pochwalić, że gdyby nie fakt, iż na końcu miałem bardzo dobrą passę ze spawarką, to byśmy przerąbali. Tak więc Gambler nie zbłaźnił się. Poczekajcie do następnej Gambleriady. Jeszcze zobaczycie!

Targi miały jeszcze jedną ważną konsekwencję. Zmienił się mój pogląd na Quake'a. Dotąd uważałem, że nie ma lepszej gry na sieć niż Duke. Obecnie uważam, że o ile DN3D „rządzi" na dwie osoby, o tyle Q jest o niebo lepszy w wersji sieciowej (min. 4 osoby). Zdecydowałem także, że rozpocznę na łamach Klubu bardzo niebezpieczną dyskusję w stylu „O wyższości Świąt Bożego Narodzenia nad Świętami Wielkiej Nocy". Co jest Waszym zdaniem lepsze, Duke czy Quake?

A teraz zajmiemy się listami, które już zaczęły przychodzić i to w dość dużej ilości. Co ciekawe, najwięcej listów jak na razie dotyczyło Alien Trilogy. Widać, że Wam się ta gra bardzo podobała.

Ponawiam prośbę dotyczącą tipsów - ja naprawdę już wiem, jak skończyć Dooma 2 i nie potrzebuję wiadomości, że potworowi trzeba strzelać w czoło z rakietnicy oraz że BFG 9000 jest bardzo dobre na IMP-y. Tak jak napisałem w pierwszym odcinku - chcę tipsów do gier nie starszych od Duke'a. Zdaję sobie sprawę, że to trochę zawęża pole do popisu, ale przynajmniej będziemy na czasie. Ostatecznie zgodzę się jeszcze na ciekawostki dotyczące System Shocka, z którym - nawiasem mówiąc - Gambler obszedł się bardzo źle. Nie wiem czemu, bo jest to jedna z najlepszych gier FPP, w jakie grałem w życiu.

Na pierwszy ogień pójdzie list od Krzysztofa Witaszewskiego - chciałbym mu bardzo podziękować za przysłanie listy wszystkich sekretów do DN3D. Zostanie ona zamieszczona na naszej stronie WWW oraz na Gambler CD nr 3. Wiem, że chcielibyście zobaczyć ją w Tetetce, ale od czasu, kiedy zacząłem opisywać ciosy do Tekkena 2, don Pedro patrzy na mnie bardzo krzywym okiem [masz robotę do końca życia - don Pedro]. I tak zajmuję prawie 30% żółtych storn [macie, kolego, kłopoty z arytmetyką - don Pedro]. Huh, huh.

„1. Zróbcie ligę leveli zrobionych w buildzie. Dawalibyście je na CD, a czytelnicy by sobie na nie głosowali. Byłaby możliwość nagradzania najlepszych autorów. 2. W Duke'u, na ostatnim levelu 3. epizodu, można sobie walnąć z rakiety w sterowiec reklamowy i zostać obsypanym deszczem broni i amunicji. 3. Jedna z lepszych stron internetowych z różnymi bajerami do Duke'a - http://www2.awinc.com/users/dgronlun/duke3d.html oferuje dużo nowych poziomów, programów do zmieniania *.con oraz m.in. upgrade dający nową broń, która zastępuje pistolet."

Krzysztof Witaszewski, 02-785 Warszawa, ul. Koński Jar 3 m. 76.

Co do tipa, to rzeczywiście działa. Sam sprawdziłem. Jeżeli zaś chodzi o pierwszy problem, to sądzę, że przynajmniej część pierwsza, (czyli umieszczenie przysłanych przez Was etapów na Gamblerze CD) jest OK. Pomysł dobry.

Drugi list jest od niejakiego Mike'a, który przysłał adres bardzo dobrego site'a dotyczącego Jedi Knight oraz zasmucił Naszą Szanowną Osobę bardzo niepokojącą wiadomością. Jedi Knight będzie działało tylko pod Windows 95. Przyznam się bez bicia, że nie wiedziałem o tym, gdy pisałem poprzedni tekst. Po prostu w materiałach, z których korzystałem, nie było o tym słowa. Tak czy inaczej, wiadomość jest przybijająca. Całe moje zaufanie dla LucasArts zostało bardzo poważnie podważone. Mam nadzieję, że będziemy mieli do czynienia z cudem na miarę Return Fire (jedyna gra działająca naprawdę szybko pod Win 95). Oto namiary na porządne źródło informacji - www.3dg.com/JediKnight/.

A teraz list od Pawła Rybickiego, który Nas chwali. Póki co, nie liczcie nawet, że będę drukował listy, w których śmiecie ganić Klub 3D. Pamiętajcie: „Nie kąsa się ręki, która Was karmi". No dobra. Może trochę przesadzam. Listy czytam wszystkie i wyciągam z nich wnioski.

„Yesss, Yesss - wreszcie coś się w Tete ruszyło. Już nie tylko jakieś tam symulatory czy cywilizacje. Wreszcie coś, co tygrysy lubią najbardziej - klub Dooma (sorry, ale klub 3D kojarzy mi się raczej z 3D studio niż z grami). Nawiasem mówiąc, pomysł co by można e-mailować odpowiedzi należałoby rozpropagować w redakcji - mnie na przykład nie chciałoby się iść po znaczek, łazić na pocztę itp., itd."

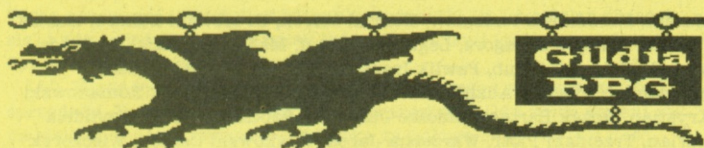
Kochają Nas!!! Kochają!!! Hoora!!! Magus Orgazmus (a może Erectus - jakoś tak), jak zobaczył, że druknąłem mój adres mailowy, to mu się przypomniało, że też takowy posiada i od teraz chce go podawać. Oczywiście pod warunkiem, że znowu nie zapomni. Swoją drogą, to niesamowite, że dopiero moja „niemożebna inteligencja" wpadła na tak genialny pomysł. Huh, huh.

W trakcie bardzo ożywionej dyskusji prowadzonej przez Net z RooSem doszliśmy do wniosku, że na następnej Gambleriadzie najprawdopodobniej zrobimy turniej Quake'a. Jest to jednak uwarunkowane kilkoma ważnymi czynnikami. Nie wiadomo, jak będzie wyglądała sytuacja z komputerami. Nie wiadomo, czy będzie na to czas. A przede wszystkim nie wiadomo, czy Alexowi się taki pomysł spodoba. Ja jednak mam cichą nadzieję, że nie będzie z tym większych problemów. Póki co, pracujemy z RooSem nad „leguraminem". Jak go opracujemy, to go wydrukujemy i będziecie mieli okazję poznać tajniki naszych boskich umysłów.

No dobra, kończę na dzisiaj. Ciążą na mnie inne obowiązki redakcyjne (Alex mnie goni za tekst o Syndicate Wars).

See Ya All

Zooltar
zooltar@lupus.waw.pl



Wybuch (co tam wybuch, więcej, atomowa bomba) listów do Gildii zadziwił mnie samego. Po okresie karygodnego próżniactwa i bezczynności zabraliście się do roboty. Tak trzymać! Bardzo dziękuję Michałowi Klimaszewskiemu za spis wszystkich gier role-playing, które ukazały się na światowym rynku. Ze zrozumiałych powodów (miejsce!) spisu nie opublikuję, ale być może wpłynę na kolegę rednacza, aby umieścił go w Gamblerze CD.

KONKURS

Prawidłowe odpowiedzi na pytania konkursowe z numeru 11/96:
1. Avatar jest bohaterem cyklu Ultima.
2. Gra komputerowa powstaje na podstawie karcianego systemu Magic the Gathering.
3. Skrót HP oznacza Hit Points.
4. Twórcą gry Albion jest Blue Byte.
5. Skrót AC oznacza Armor Class.
6. Do tej pory ukazały się trzy części gry Ishar.

Nagrodę, czyli grę Thunderscape, otrzymuje Piotr Słobodzian z Warszawy.

I czas na nowy konkurs. Tym razem nietypowy, bo trzeba odpowiedzieć tylko na jedno, ale za to trudne pytanie:

W jakiej grze należy pokonać osobnika o imieniu Mindark?

Nagrodą będzie niespodzianka - nowa, atrakcyjna gra role-playing.

IDEAŁ

Przypominam, że rozpoczęliśmy publikowanie tekstów dotyczących idealnej gry role-playing. Oto następne wypowiedzi.

1. Świat gry musiałby być duży - myślę, że co do tego większość rolplejowców nie ma wątpliwości. Poziom rozwoju jak we wczesnych czasach wiedźmina - potem liczba potworów zmalała i nie byłoby na czym trenować [zawsze można potrenować na elfach albo Nilfgaarczykach - E.M.]. Świat obejmowałby przestrzenie otwarte, podziemia i miasta. Jeżeli chodzi o mapy, to automapowanie w podziemiach byłoby niezłe, natomiast na otwartych przestrzeniach byłoby widać tylko ogólną mapę terenu. Mógłby być jakiś czar, ujawniający ciekawsze rzeczy w terenie oraz przebywające w okolicy stworki i ludzi. Zmienna pogoda jest nieodzowna, by pogłębić atmosferę gry.

Jeżeli chodzi o zadania, to myślę, że dobrze jest, kiedy gra ma jakiś globalny cel, byle nie był on tak banalny jak pokonanie złego czarownika czy pozbieranie kawałków czegoś tam. Oprócz tego musiałoby być wiele questów i podzadań, jednak takich, by niewykonanie ich nie uniemożliwiało ukończenia gry. Ciekawe też byłoby móc zdobyć dowództwo nad jakimś NPC-em lub np. bandą rozbójników i stawiać przed nimi konkretne zadania, które by samodzielnie wykonywali. Naturalnie, musiałoby być sporo magii i nie mogłoby się obejść bez bardziej lub mniej potężnych artefaktów. W grze nie chodziłoby tylko o walkę, ale możliwe byłyby też inne drogi rozwoju kariery (handel, dowództwo cudzych wojsk itp.). Oprócz RPG lubię też gry strategiczne, dlatego moim zdaniem ciekawie byłoby umieścić w grze możliwość dowodzenia oddziałami przy poważniejszych misjach (jak w Warhammer).

Myślę, że widok oczami bohatera przez cały czas byłby w tak rozbudowanej grze bez sensu. Uważam, że trzeba byłoby zastosować kilka różnych sposobów widzenia. Nie sądzę, aby 3D sprawdzał się w grach role-playing. Podczas długich podróży mogłoby to być nużące. Przykładem niezłego rozwiązania mógłby tu być Betrayal at Krondor. Grafika nie była tam wysokich lotów, ale rozwiązanie problemu widzenia świata - niezłe.

Współczynników i umiejętności oczywiście musiałoby być dużo, ale bez przesady. System profesji byłby ważny, jak np. w Warhammerze. Filmowe wstawki, które pomogłyby graczowi zidentyfikować się z jego bohaterem, byłyby po prostu nieodzowne. Musiałyby być to jednak filmy akcji, a nie ględzenie jakiegoś gościa. Filmy nie musiałyby być długie, ale za to liczne. Gracz z niecierpliwością oczekiwałby końca misji, aby zobaczyć efekty swojego działania na takim filmiku.

Ralph Demonolog

2. Dzisiejszy rynek gier komputerowych jest wprost zasypywany nowymi tytułami z gatunku RPG [Czyżby? Mam akurat przeciwne zdanie - E.M.]. Niektóre z nich jak najbardziej zasługują na uwagę, ale niestety większość jest, że tak powiem, klasy B. Wszystkie zachwycają piękną grafiką Hi-Res, dźwiękiem i wielkim światem z wieloma lokacjami. Jednak możemy zauważyć, że tym nowym grom czegoś brakuje - duszy. Przypomnijmy sobie, jak wiele lat temu wszyscy szanujący się rolplejowcy zagrywali się po nocach w Eye of the Beholder czy Dungeon Master. Czy teraz również zagrywalibyśmy się tak w nowe RPG? Mamy jednak wszyscy nadzieję, że w najbliższym czasie producenci zaskoczą nas programem, który będzie miał wszystko to, czego brakuje dzisiejszym produkcjom. Jaka powinna być moja idealna gra? Powinna mieć swój własny klimat, rozległy świat rządzony magią i mieczem, widok 3D lub z lotu ptaka. Możliwość rozmowy jest bardzo ważna. Dzięki niej moglibyśmy się wczuć w otaczający świat, a jego problemy stawałyby się naszymi (Dark Sun). Walki koniecznie podzielone na tury (można przynajmniej pomyśleć), bogaty bestiariusz. Do ukończenia gry powinno prowadzić wiele dróg, różniących się trudnością i długością oraz problemami spadającymi na głowy bohaterów. Ważne według mnie jest to, aby świat żył własnym życiem. Postacie spotykane w grze powinny mieć własne problemy, własną pracę, a nie cały czas stać jak kołki i czekać na naszą reakcję (Ishar 3). Dzięki temu świat będzie bardziej rzeczywisty. Oczywiście, granie w taką grę oznaczałoby długą przerwę w życiu towarzyskim, ale czego się nie robi dla dobrego RPG?

Wojciech Leśniak

HYMN GILDII

Pisałem, abyście postarali się odkryć w sobie zdolności poetyckie i stworzyli hymn Gildii, aby nie było tak, że swój hymn posiada tylko klub zajmujący się tymi dziwnymi, żelaznymi maszynami, co spadają z nieba (a jego członkowie szkolą się w jak najszybszym wciskaniu palcami klawiszy, bo o to przecież w tych grach chodzi). Hymn przysłany przez **Michała Molendę** jest przykładem na to, jak lubimy Makumbę. Michałowi wysyłam książki Rogera Zelaznego z cyklu Amber.

Erectus Magnificus być czarodziej boski,
Magic carpetem przylecieć do Polski.
Zostać sztabowym, co rządzi w Gildii,
Wziąć się do pracy - tępić gobliny.
Nad Głównym Celem pracuje pilnie,
Z Gamblera chce zrobić Wielką Gildię.
On z fireballi nieźle przycinać
Don Pedra, by Gildię w Tete utrzymać.

Ze Zgred Killerem walczy zaciekle,
By jego Klub S znalazł się w piekle.
Z Magic Missile strzelić mu w pysk,
By zleciał na dół tym swoim MIG.
Robić konkursy, ciężko pracować,
By Gildia mogła funkcjonować.
Role-playowcy się modlą do Boga
Boże Jedyny, Erectusa zachowaj.

To tyle na dzisiaj. Biorąc przykład z EKG, drukuję kupon na najlepsze RPG w historii. Wysyłacie, co prawda, swoje typy, ale często znajdują się one w środku listów i wybieranie ich byłoby dość kłopotliwe. W drukowanie tego kuponu pobawimy się przez kilka miesięcy, tak aby typy zyskały na wiarygodności. Pierwszej grze przyznajecie 3 punkty, drugiej 2, trzeciej 1 punkt. Wśród uczestników rozlosujemy nagrody.

Jeżeli ktoś nie otrzymał jeszcze nagród, pocieszam, iż jestem na etapie likwidowania zaległości. Pamiętam o Was (mam nadzieję)! Uwaga: kilka osób w listach pisało, iż prześle mi e-mail. Nie doszło.

st. arcymag sztabowy Erectus Magnificus
e-mail: jacekpie@lupus.waw.pl

Imię i nazwisko ....
....
Adres ....
....
Najlepsze gry role-playing
1. ....
2. ....
3. ....



Motto: Porażka jest gorsza od śmierci. Z porażką trzeba żyć. (amerykański trener futbolu)

Do: marszałek polny Bócevau
Od: Kolegium Połączonych Sztabów

Tekst: rozkazem z dnia 12 listopada 1996 r. (nr ewidencyjny RP7#13-102) postanawia się powiększyć objętość Elitarnego Klubu Generałów do 2 kolumn. Od powyższej decyzji przysługuje odwołanie w trybie administracyjnym w przeciągu 7 (siedmiu) dni. W uznaniu zasług na polu krzewienia strategii i taktyki marszałka polnego Bócevaua awansuje się do rangi generalissimusa.

Pierwszy raz prowadzę Klub, mając już przed sobą na biurku listy od Was, (ogromną górę listów!!!), moi drodzy kaprale, sierżanci i Wy, panie chorąży. Na początek krótkie przypomnienie zasad obowiązujących w Klubie, bo zawsze trzeba założyć, iż jakiś nieszczęsny kapral-oferma nie zdążył się jeszcze z nimi zapoznać. EKG zajmuje się szeroko pojętymi grami strategicznymi (nie będziemy się też wzdragać przed poruszaniem tematu gier strategicznych niekomputerowych). W każdym wydaniu organizowany jest konkurs z nagrodami. Każdy, kto poprawnie odpowie na pytania, bierze udział w losowaniu i awansuje na kolejny stopień (przy przyjęciu uproszczonej hierarchii: kapral, sierżant, chorąży, podporucznik, porucznik, kapitan, major, podpułkownik, pułkownik, generał). Awans otrzymują również najaktywniejsi członkowie-korespondenci EKG. Pierwszy oficer, który osiągnie stopień generała, otrzyma nagrodę w postaci trzech świeżutkich i wspaniałych gier strategicznych oraz prawo do przygotowania jednego odcinka Elitarnego Klubu Generałów.

KONKURS

Oto prawidłowe odpowiedzi na pytania z nr. 11/96.

1. Gry, o które chodziło to Fantasy General, Allied General i Panzer General. W przygotowaniu jest Star General (tego tytułu nie trzeba było wymieniać). Niestety, Perfect General poza tytułem nie ma nic wspólnego z tzw. „serią generałów", dlatego odpowiedzi uwzględniające tę grę nie mogły być uznane. Odpowiedzi z błędami w słowie Allied (przez jedno „l") uznawałem. Niestety, nie do przyjęcia jest odpowiedź Alien General, bo to słowo oznacza zupełnie co innego.

2. Producentem Master of Magic i Master of Orion jest firma MicroProse (nie brałem pod uwagę licznych błędów w pisowni tej nazwy).

3. W Cywilizacji 2 nie istnieje teokracja.

4. Oil Rafinery, Gryphon Aviary i Elven Lumber Mill to budowle pochodzące z Warcraft 2.

5. Do tej pory ukazały się trzy części gry Battle Isle. Uznawałem jednak odpowiedzi czytelników twierdzących, iż ukazały się cztery lub pięć części BI - pod warunkiem, że wymienili konkretne tytuły. Co prawda, uznanie Titan's Legacy za jedną z części BI jest sporym nadużyciem, ale niech Wam będzie.

W wyniku losowania nagrodę, czyli grę Caesar 2, otrzymuje sierżant Adam Dymczyk.

Od razu czas na następny konkurs. Mam nadzieję, iż nieco trudniejszy od tego z ubiegłego miesiąca. Tym razem nagrodą jest gra Cywilizacja 2, ufundowana przez IPS Computer Group. Jeżeli więcej osób odpowie prawidłowo, odbędzie się losowanie. UWAGA: odpowiedzi proszę wpisywać na przygotowanym kuponie, ponieważ dużo sprawniej będzie mi szło ich sprawdzanie.

1. Jak nazywa się gra będąca pierwowzorem dla Heroes of Might& Magic? Dla ułatwienia dodam, iż dołączono ją do wersji HoM&M for Win 95.

2. W jaką postać wcielasz się w grze CyberJudas?

3. Na ZX Spectrum ukazała się popularna gra, dotycząca walk w Afryce podczas II wojny światowej. Jak brzmi jej tytuł?

4. Covert Operations to dodatkowe misje do C&C. Ile jest misji dla NOD, a ile dla GDI?

5. Jak brzmi tytuł gry, w której dowodzisz wojskami Kartaginy przeciw Rzymowi podczas wojen punickich?

Kaprale: Bogudziński Michał, Boiński Tomasz, Boruczkowski Michał, Cetera Grzegorz, Dłuski Łukasz, Dopierała Marcin, Dymczyk Adam, Dzidt Michał, Gutkowski Damian, Jarysz Piotr, Juszczyk Grzegorz, Kaczmarek Marcin, Kaczmarek Radosław, Konrad Marek, Krasowski Łukasz, Kubiak Tomasz, Kundys Grzegorz, Legat Krzysztof, Madajczyk Rafał, Molenda Michał, Molenda Jakub, Pawlik Ireneusz, Perdak Wojciech, Piela Aleksander, Pilarski Adam, Putko Zbigniew, Rachtan Piotr, Romanowski Krystian, Rożak Bartosz, Smołko Jarosław, Sobczuk Marcin, Szyndela Adrian, Trzciński Piotr, Warzecha Jarek, Wasiłowski Cezary, Wieczorek Bartek, Wilk Tomasz, Witecki Rafał, Wolański Zbigniew, Wolny Piotr, Wróblewski Dariusz, Wróblewska Magda, Zając Michał zostają awansowani do stopnia sierżanta.

Kapral Smoszna Krystian zostaje awansowany do stopnia chorążego.

Wszystkich, którzy poprawnie odpowiedzieli na pytania konkursowe, a nie znaleźli swego nazwiska na liście awansów, pocieszam: zapewne służby kwatermistrzowskie zgubiły Wasze listy. A tak serio: listy do Klubów często przychodzą już po zamknięciu numeru. Jeżeli więc chcecie mieć pewność, że weźmiecie udział w losowaniu nagród konkursowych, odpowiadajcie jak najszybciej!

LISTY

I. Oto kompilacja wypowiedzi z kilku listów:

„A jednak udało się, dożyłem dnia, na który czekały tysiące frontowych żołnierzy. Powstanie EKG jest tak wielkim wydarzeniem, że aż strach o tym pisać. Już na początku chciałbym Was pochwalić za świetną inicjatywę - EKG to jest TO! Wreszcie! Klub moich marzeń powstał w moim ulubionym piśmie! Ślicznie dziękuję don Pedrowi i stawiam się na służbę do marszałka polnego Bócevaua. Niezmiernie się cieszę, iż na miejsce zlikwidowanego KC został powołany do życia EKG. Ktoś wreszcie wpadł na jakiś dobry pomysł w redakcji Gamblera i stworzył dobry klub tematyczny. Szanowny marszałku polny Bócevau, trudno mi wyrazić wdzięczność, jaką odczuwam z faktu powstania EKG. Jako miłośnik gier strategicznych całkowicie i niedwołalnie popieram ideę utworzenia EKG. Cieszę się z powstania EKG jak większość komputerowych strategów. Myślę, że był to wspaniały pomysł. Chciałbym pochwalić pomysł założenia EKG. Oby przetrwał na łamach Gamblera jak najdłużej. Mam nadzieję, że będzie to klub skupiający najlepszych w Polsce strategów. Nareszcie doczekałem się, że ktoś pomyślał o klubie dotyczącym gier strategicznych. Ostatni raz ucieszyłem się tak bardzo, gdy powstała Gildia."

II.

„Znam C&C od podstaw, stworzyłem do niego masę nowych scenariuszy. Napisałeś, że interesują Cię tego typu rzeczy, więc postaram się je przysłać w najbliższym czasie. Mam też prośbę, abyś wydrukował mój adres w skrzynce kontaktowej. Chciałbym nawiązać kontakt z ludźmi z całej Polski, którzy tak jak ja tworzą nowe mapy do tej gry. Dzisiejszy list poświęcę w całości C&C. Przedstawiam różne wskazówki i porady do gry.

1. Gdy w Rafinerii zacznie Ci brakować miejsca na nowe tiberium, zacznij budować coś drogiego. Kiedy proces budowy prawie się zakończy, zaniechaj go. Odzyskasz pieniądze, ale nie będzie już śladu po tiberium.

2. Wybuduj jakąkolwiek wieżyczkę obronną i sprzedaj ją. Kiedy zacznie się składać, kliknij na niej i zaniechaj sprzedaży (klawisz S). Wyjdą z niej minigunnerzy, ale budynek pozostanie. Możesz powtarzać do znudzenia (spróbuj tak sprzedać Construction Yard, może wyjdzie inżynier). Nie działa w wersji 1.22.

3. Zbuduj silos i pozwól napełnić go tiberium. Gdy będzie pełen, wybuduj drugi silos, ale nie stawiaj go. Sprzedaj ten napełniony i szybko, zanim się złoży, postaw drugi. Dostaniesz kredyty za sprzedany silos, a drugi będzie pełen tiberium. Nie działa w wersji 1.18 i powyżej.

4. Aby móc zaatakować rakietą nuklearną w ostatniej misji NOD-u, musisz zdobyć wszystkie trzy stalowe skrzynki z detonatorami w misjach 6, 8 i 12.

5. Komputer, obierając cel ataku za pomocą airstrike, bierze pod uwagę Twoją najbardziej wysuniętą jednostkę. Wystarczy więc wysłać minigunnera i poczekać, aż komputer zmarnuje na niego atak.

6. Gdy grasz GDI, komputer atakuje zawsze bombą atomową najbardziej wysuniętą na północ wieżę rakietową.

7. Grając NOD-em udaj się niewidzialnym czołgiem do bazy wroga i wjedź do rafinerii, gdzie harvester oddaje beczkę pełną tiberium. Zablokujesz w ten sposób dostawę przyprawy i odetniesz wroga od dopływu gotówki.

8. Jeśli atakujesz orkami, a zrobi się gorąco, to zamiast ręcznie nakierowywać je w stronę własnej bazy, wciśnij klawisz S. Automatycznie wrócą na lądowiska.

9. Wybuduj kawałek muru i podprowadź pod niego jednostkę (najbliżej jak się da). Uaktywnij ikonkę sprzedaży i przenieś ją nad mur.

Teraz przesuwaj ją powoli w kierunku jednostki (tak by dolar obracał się) i gdy najedziesz na kawałek jednostki, wciśnij lewy przycisk myszy. Sprzedasz mur razem z jednostką.

10. Wjedź jednostką do warsztatu naprawczego i wybierz ikonkę sprzedaży. Najedź nią na jednostkę w warsztacie. Gdy kolor zmieni się na zielony, możesz sprzedać jednostkę za połowę ceny. To jest dość przydatne, szczególnie przy słabych, prawie zniszczonych jednostkach. Czasem lepiej kupić nową jednostkę niż reperować starą.

Ostatnio, szczególnie w zachodniej prasie komputerowej, obserwuję degradację C&C na rzecz Warcrafta 2. Nie rozumiem jednak, czym redaktorzy tych periodyków tak się podniecają. Wystarczy porównać obie gry, aby dojść do wniosku, że Warcraft 2 jest produktem o wiele słabszym od C&C. Niedawno uruchomiłem sobie edytorek do tworzenia nowych map w WC 2 pod Win 95. I gdy tylko zapoznałem sie z nim, spadłem z krzesła. Niestety, ze śmiechu." [Teraz będzie streszczenie, bo list jest jeszcze dość długi - genaralissimus Bócevau].

1. Warcraft 2 ma świetną grafikę i to jedyna świetna rzecz w tej grze.

2. W WC 2 nie można efektywnie wykorzystywać czarów, a jednostki orków i ludzi nie różnią się niczym poza wyglądem.

3. Komplikacja misji w C&C jest tym, co niszczy konkurencję. Przykładowa misja: dr Moebius musi dostać się do bazy, by przeprowadzić badania, wróg zastawił drogę obeliskami, ląduje więc dwóch komandosów, którzy muszą doprowadzić doktora do bazy. W momencie, gdy zostanie odnaleziona, rakieta nuklearna niszczy część naszych budowli. Następują ataki z najróżniejszych stron, przylatują helikoptery wyładowujące inżynierów - istny Sajgon. Natomiast w WC 2 misje polegają na: rozwal wszystko, co wrogie, doprowadź gostka do Circle Power, rozwal to, rozwal tamto.

Krystian Smoszna

Zgadzam się z uwagami chorążego Smoszny. Dla mnie między C&C i Warcraft 2 rozciąga się przepaść. Ale Wy, moi drodzy kaprale i sierżanci, bardzo często głosowaliście na Warcraft 2 jako najlepszą strategię wszech czasów. Może więc jakaś mała polemika ze zdaniem pana chorążego?

III.

„Od dawna denerwuje mnie opinia większości czasopism na temat Kolonizacji. Nie rozumiem następujących stwierdzeń: „Kolonizacja była wielką wpadką Sida Meiera", „Sid Meier przeliczył się ze swymi możliwościami". Pytam się otwarcie: jakie grzechy zarzucacie Kolonizacji? Według mnie ta gra w pełni wyczerpała temat osadnictwa na ziemiach Nowego Świata i problemy z nim związane (może zabrakło jedynie handlu niewolnikami). Ta gra, w przeciwieństwie do Cywilizacji, ma rozbudowane elementy handlu. Celem jest uzyskanie niepodległości, a nie zniszczenie wszystkich innych wrogich narodów na planecie. Tu tworzysz nowy naród, a nie niszczysz."

Amanhotep syn Hapu

Zawsze byłem zdecydowanym przeciwnikiem wszelkich twierdzeń odsądzających Kolonizację od czci i wiary. Spędziłem przy niej wiele długich wieczorów, pisałem o niej z przyjemnością. Kolonizacja nie jest z pewnością pozbawiona wad (słaby system walki, bardzo źle zrealizowana wojna wyzwoleńcza), ale nadal, mimo upływu lat, jest jednym z wybitniejszych programów.

IV.

„Chciałbym zamieścić tu minirecenzję, a właściwie przestrogę. Dotyczyć ona będzie produktu pt. Bastion. Mimo że „gra" ta była już opisywana w Gamblerze uważam, że mam moralny obowiązek przestrzec przed nią wszystkich. Po pierwszym uruchomieniu Bastion wydaje się całkiem przyzwoitą strategią (wrażenie to nie pojawia się już później). Możemy być białym staruszkiem (zowie się Biały) lub czarnym staruszkiem (imię jego Czarny), jak widzimy autorzy nie natrudzili się nad ksywkami. To samo dotyczy ras, np. takie Zubagi to chyba pradziadkowie porucznika Zubka. Gra strategiczna, jak sama nazwa wskazuje, polega na strategii i taktyce. Przynajmniej to się zgadza: nad strategią trzeba się napocić. Mianowicie, jak usiąść przy komputerze, by po upojnych chwilach spędzonych na graniu (tzn. próbie grania) w Bastion nie wywalić tegoż komputera przez okno (bo samą grę można). Muzyka - można ją wyłączyć i jest to niewątpliwie największa zaleta gry. Co do sterowania jednostkami, to ręce opadają: poruszamy armię ruchowo, znaczy raz jeden gracz, raz drugi (czy to, cholera, są szachy na planszy fafnaście tysięcy na fafnaście tysięcy?) lub „cyklowo", znaczy możemy góra pięciu oddziałom wydać po jednym poleceniu. Oba te sposoby mają niewątpliwy urok i mogą cieszyć się uznaniem wśród pacyfistów, ponieważ nim dojdzie do pierwszego starcia zemrze im się ze starości. Autorzy chyba wzięli sobie do serca chińską maksymę, iż nie cel jest ważny, lecz droga do niego."

KONTAKT

Będę tu umieszczał Wasze adresy (domowe, e-mailowe) lub telefony, ale musicie w liście czy na kartce zaznaczyć, że sobie tego życzycie!

Krystian Smoszna, ul. Bitwy pod Studziankami 10/5, 33-100 Tarnów, e-mail: kat@I-LO.tarnow.pl

GRA WSZECHCZASÓW

Przyszło mnóstwo wypełnionych ankiet, a ja przypominam, iż zostało nam jeszcze kilka miesięcy do wydania ostatecznego werdyktu. Po pierwszej odsłonie czołówka klasyfikacji wygląda następująco:

1. Warcraft 2 - 48 pkt. 2. Command&Conquer - 29 pkt.
3. Cywilizacja 2 - 22 pkt. 4. Cywilizacja - 17 pkt. 5. Settlers 2 - 11 pkt.

Zapraszam do wypełniania ankiet i jednocześnie wydaję zdecydowany rozkaz: nie wpisywać mi po 10 gier! I tak w wypadkach wpisywania wielu tytułów uwzględniałem tylko 2 pierwsze typy. Być może nastąpiło nieporozumienie, napisałem bowiem, iż każdy może oddać tyle głosów, ile tylko zapragnie. Miałem jednak na myśli, że możecie wypełnić ankietę kilkakrotnie. Uczestnicy plebiscytu wezmą udział w losowaniu cennych nagród.

SŁOWO OD GENERALISSIMUSA

Dostałem kilka listów sugerujących, iż powinienem przybliżyć Wam, moi drodzy kaprale, sierżanci i panie chorąży, historię sławnych bitew zwłaszcza takich, które obfitowały w niespodziewane zwroty akcji i wyszukane manewry taktyczne. Hm, zastanowimy się, przemyślimy i podejmiemy decyzję.

Pytacie, jaka forma przysyłanego tekstu najbardziej mi odpowiada i tu odpowiadam zdecydowanie: najłatwiej opracowywać listy na dyskietkach w czystym ASCII. Zwykłe listy po pierwsze - wymagają zdolności deszyfrowania (nawet jako absolwent Tajnego Instytutu Szyfrografii mam z tym czasem kłopoty), po drugie - przepisywania. Tak więc, kto chce ułatwić życie swemu generalissimusowi, niech wysyła dyskietki albo chociaż wydruk. Proszę też o Wasze spostrzeżenia na temat grania w sieci bądź przez kabel. Czym różni się walka z żywym od walki z komputerowym przeciwnikiem? Jaką stosować taktykę? (konkrety!).

generalissimus Bócevau (zwycięzca spod Bitchtown, likwidator Whorecity, pogromca Prickville) w imieniu Kolegium Połączonych Sztabów. E-mail: jacekpie@lupus.waw.pl

ODPOWIEDZI. KONKURS EKG 1/97

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....

ANKIETA EKG

Imię i nazwisko ....

....

Adres ....

....

Ulubiona gra startegiczna ....

....



Sekcja piłki nożnej

Początek roku 1997, zresztą jak każdy początek roku, jest momentem wszelakich podsumowań poprzednich dwunastu miesięcy. Ja zrobię to krótko, przypominając najlepszą moim zdaniem (i nie tylko moim) grę piłkarską, która pojawiła się w tym właśnie okresie. Grę, która powstała z okazji Piłkarskich Mistrzostw Europy. **Euro '96** (bo o niej mowa) została wydana przez firmę Gremlin Interactive i, mimo że można ją nazwać „okolicznościową", bez wątpienia zasługuje na wyróżnienie. Euro '96 to perfekcyjna grafika (3D teksturowane), animacje, dźwięk i muzyka. Ale co najważniejsze, Euro '96 to ATMOSFERA zaczerpnięta prosto z angielskich stadionów, goszczących finalistów Mistrzostw Europy. A tworzą ją: rzeczywiste składy szesnastu drużyn, sporządzone z dokładnością co do numeru na koszulce; precyzyjnie wykonane wirtualne kopie rzeczywistych stadionów; prawdziwi sędziowie, każdy inaczej wyglądający i zachowujący się oraz pojawiające się wszędzie - emblemat i maskotka Mistrzostw Europy.

Wszystko to zdałoby się na nic, gdyby nie engine znakomitej **Actua Soccer**, sztandarowej gry firmy Gremlin. Niech świadectwem obiektywności mojej oceny (hmmm, czy ocena może być obiektywna?) będą krótkie fragmenty długiego listu (oby takich listów było jak najwięcej) znawcy AS i zagorzałego sympatyka wirtualnego sportu, **SKYWALKER-a**.

„Zawsze marzyłem, by zagrać w grę, która wzbudzałaby we mnie emocje i odtwarzała niepowtarzalną atmosferę, panującą na meczu. Moje marzenia spełniła dopiero firma Gremlin, wydając grę Actua Soccer.

Dzięki zastosowaniu systemu ikonek opisujących umiejętności zawodników, jesteśmy w stanie łatwo i szybko (co jest dość ważne) ustalić oryginalny styl gry naszej drużyny. Dokładnie podających graczy warto ustawić także w obronie, aby celnie wyprowadzali piłki do dobrze orientujących się pomocników, którzy sprytnie dośrodkowują do napastników kończących akcje celnym strzałem głową. Każdy może mieć swój pomysł na grę i zrealizować go na boisku, co jest pasjonujące i przy okazji pożyteczne dla mózgownicy. Aby wygrywać trzeba mieć, oprócz własnego stylu gry, dobraną taktykę w każdej strefie boiska (atak to nie wszystko). Dobrej recepty na zdobycie bramki nie ma. Tu jest tak jak na prawdziwym meczu - może się zdarzyć wszystko, a jakie to „wszystko" będzie, zależy tylko od nas. Piłka nożna to gra zespołowa i indywidualne akcje rzadko dochodzą do skutku. Nie polecam stosowania wślizgu, bo jeśli nie trafisz to, zanim wstaniesz, przeciwnik będzie już daleko. Lepszy skutek daje „wchodzenie" w przeciwnika.

Technika graczy oszałamia - zwykłe podanie może być wykonane na kilka różnych sposobów i widzimy, że mamy tu do czynienia z prawdziwymi piłkarzami przeniesionymi na ekran monitora. Zagrania są bardzo naturalne, np. gdy bramkarz wykonuje paradę, nie leci już przez całą szerokość bramki na wysokości poprzeczki, lecz zachowuje się tak jak w rzeczywistości. Bramkarze nie puszczają już szmat, a zarazem nie są bezbłędnymi robotami. Można sprawnymi manewrami wyprowadzić goolkeapera w pole i strzelić na pustą bramkę. Kiedy kamera robi zbliżenie i okrąża naszego zawodnika, to czujemy się, jakbyśmy byli tam na murawie w szaleńczym wirze walki. Dlatego bez wahania mogę nazwać AS pierwszym symulatorem piłkarskim.

Actua Soccer to gra dla wszystkich. Obok niej „zwykły" gracz komputerowy nie przejdzie obojętnie, a entuzjasta doceni najdrobniejsze detale. A gdyby ktoś się znudził samotnym graniem, może zaprosić do siebie kumpli (bardzo ciekawa opcja multiplayer: daje możliwość grania z kolegami, maksimum 4 osoby przy jednym komputerze, na przykład dwóch w jednej drużynie, dwóch w przeciwnych albo czterech kumpli przeciw komputerowi) lub pograć w sieci (20 osób jednocześnie)."

Skoro poruszyłem temat listów, to KSG nie narzeka na ich nadmiar, a szczególnie tych z poradami, jak grać. Dlatego kieruję do Was APEL: sportowi fanatycy, gracze, taktycy i dogłębni przeżuwacze gier, przysyłajcie swoje i nie swoje TAKTYKI ZWYCIĘSTWA do gier sportowych wszelkiej maści! Długie zimowe wieczory to wystarczający powód, by coś skrobnąć i podzielić się z innymi członkami KSG swoją wiedzą i doświadczeniem.

Podsumowujący Kristoff

PS Pamiętajcie o dopisku „Klub Sportowy" na kopercie.

PPS Z klubem możecie korespondować również przez internet, e-mail: gambler@lupus.waw.pl

Sekcja koszykówki

1 listopada 1996 roku ruszył pięćdziesiąty, jubileuszowy sezon ligi NBA. Urodziny National Basketball Association mobilizują do wytężonej pracy wszystkich działaczy, zawodników, trenerów i pozostałe osoby związane finansowo z NBA. Ta impreza jest również, a może przede wszystkim, znakomitą okazją do zdyskontowania jej popularności. A zatem „koszykarskich" gier komputerowych w tym sezonie nie zabraknie. Na rynku widać już pierwsze jaskółki.

Microsoft wydał zapowiadany **NBA Full Court Press**. Gra działa pod Windows 95 (czego innego można się spodziewać po Microsoft?), animacje, grafikę i muzykę ma dobrej jakości, ale nie one decydują o wartości programu, lecz grywalność. A o grywalności napiszę więcej w recenzji.

Acclaim kontynuuje swój pomysł humorystycznego podejścia do koszykówki w produkcie **NBA JAM EXTREME**. Znowu będziemy wcielać się w zawodników z przerośniętymi głowami, wykonujących niesamowite ewolucje: spalanie obręczy, wbijanie przeciwników w parkiet etc.

EA Sports jak zwykle rozpocznie nowy sezon od wydania kontynuacji NBA Live. **NBA Live '97** będzie już trzecią grą noszącą te dwa słowa w tytule. Amerykanie przyzwyczaili nas do znakomitej oprawy audiowizualnej, więc możemy być pewni, że i tym razem okaże się doskonała. Ciekaw tylko jestem, czy udało im się wykupić prawa do wykorzystania w grze nazwisk największych gwiazd NBA, Michaela Jordana i Charlesa Barkleya, co w poprzednim roku się nie powiodło.

GT Interactive wchodzi na rynek koszykówek programem **NBA Hangtime**. Sukces NBA Jam dał im sporo do myślenia i zachęcił do stworzenia czegoś w podobnym stylu. Zobaczymy, czy tym produktem uda im się pokonać najgroźniejszego konkurenta, Acclaim.

Natomiast firma GTE Entertainment wolała zainwestować w prawa do posługiwania się nazwą NCAA. Amerykańska akademicka liga koszykówki na Starym Kontynencie nie została jeszcze odkryta, mało kto zna ją dobrze. Ale całkiem możliwe, że za sprawą gry **NCAA Championship Basketball** sytuacja ta się zmieni. Zapowiedzi są obiecujące.

Wszystkie wyżej wymienione jaskółeczki są lub będą dostępne posiadaczom komputerów PC.

Kristoff, wypatrujący jaskółek

Quiz

W tym miesiącu fundusze na konkurs dostały się sekcji koszykówki. Nagroda, którą otrzyma zwycięzca quizu, to NBA Live '97 firmy EA Sports.

Pytania za 1 punkt:

1. Jak brzmi nazwisko największej gwiazdy NBA, której nie spotkamy w grze NBA Live '96?
2. W jakim klubie gra obecnie Shaquille O'Neal?
3. Jaki tytuł nosi „parodia" koszykówki wydana przez Acclaim w 1996 r.?

Pytania za 2 punkty:

4. Jaka firma wydała grę TV Sport Basketball?
5. Ile razy Charles Barkley zdobywał mistrzostwo NBA?
6. Ilu zawodników w grze One on One znajdowało się jednocześnie na parkiecie?

Pytanie za 3 punkty:

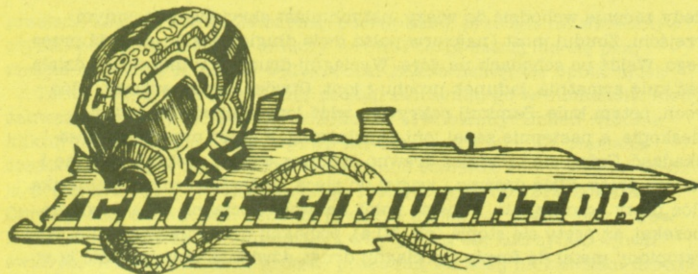
7. Co to jest alley-oop? (Proszę krótko opisać.)

Kristoff

Wielka kompromitacja

Żenada, hańba, kompromitacja, po prostu lamerstwo do sześcianu. Te określenia są i tak za mało dosadne, aby oddać ogrom pomyłki, jaką popełnili organizatorzy konkursu UEFA Championship: dziennikarze PC Zone i pracownicy Philips Media (wydawca oprogramowania komputerowego). W pytaniu drugim ichniego quasikonkursiku zapytują „z jakiego europejskiego kraju pochodzi klub Widzew Łódź?", zostawiając do wyboru Turcję, Węgry i Walię. Amsterdamski Ajax zapewne kojarzy im się z płynem do mycia podłogi, Austria z kangurami, a szczoteczka do zębów z czyszczeniem butów. Znam tylko jeden skuteczny środek, aby nigdy więcej taka pomyłka im się nie zdarzyła. Króciutki pobyt wśród szalikowców Widzewa przyniósłby natychmiastowy skutek.

Kristoff



Witam Szanownych Czytelników w nowym, 1997 roku. Moje życzenia na temat Klubu w roku 1996 (a przypomnę, że rok temu życzyłem sobie, żeby Don Pedro już więcej nie wcinał się w treść Klubu) prawie się spełniły - Don Pedro tylko dwa czy trzy razy ingerował w zawartość Waszego „ólóbionego" Klubu - Club Simulator. Dlatego pozwolę sobie ponownie życzyć Wam, Drodzy Czytelnicy (Wam, bo to Wy tracicie), aby naprawdę udało nam się żyć w zgodzie z D.P. i nie wchodzić sobie wzajemnie w drogę. Bo ja nie lubię, gdy ktoś mi dokucza. Znoszę to do czasu... ZEMSTY! Ale nie o tym miało być. Życzę Wam, aby ten rok obfitował w równie rewelacyjne symulatory jak 1996 (niech wspomnę: MechWarrior 2, Su-27, EuroFighter 2000, Top Gun, Mi-24 Hind). A właśnie. Na początku listopada dostępne były trzy nowe symulatorki - F-22 Lightning II, długo zapowiadany Mi-24 Hind oraz MechWarrior 2: Mercenaries. Polecam uwadze.

A teraz już tradycyjnie, samo mięsko... co to „samo przypełzło".

Ogłoszenie

Sprzedam lub zamienię na inną, prawie nową broń krótkiego zasięgu. Lekko sponiewierana fotografia samobieżnego modelu eksperymentalnego pod nazwą INZW (Ivan Najemnyj Zęby Wybij) znajduje się gdzieś obok.



Pilot Nightman

Konkursy

Najpierw rozwiązanie konkursu II z Gamblera 10/96.

Oto odpowiedzi:

1. X-31 to prototypowy samolot, który powstał przy współpracy firm Rockwell International i Deutsche Aerospace. Służy do badań nad wektorowaniem ciągu i walką powietrzną poniżej bariery przeciągnięcia. Znakomitą zwrotność daje mu specjalna dysza, umożliwiająca właśnie wektorowanie ciągu.

2. Pocisk ASRAAM naprowadzany jest na podczerwień. O to tylko chodziło. Nic więcej.

3. Producentem pocisku AIM-54 Phoenix jest firma Hughes.

4. Das Boot (opcjonalnie), Wolf Pack, Aces of the Deep. Wystarczyło podać dwa tytuły.

5. Dralthi jest to średni myśliwiec kosmiczny rasy Kilrathi w serii Wing Commander. Tyle wystarczyło.

Tym razem przyszło naprawdę dużo odpowiedzi. Znakomita większość poprawnych, więc zwycięzca został wylosowany przez Kolegium w składzie podanym w jednym z wcześniejszych odcinków Klubu. Jest nim: **Norbert Mikła** z Bytomia. Jak zwykle otrzymuje on symulator ufundowany przez **IPS Computer Group**.

A teraz konkurs na hymn. W tym miesiącu symulatorem - ufundowanym a jakże, przez **IPS Computer Group** - uhonorowany zostaje **Marek Zamarlik** z Warszawy (podaj czytelnie swój dokładny adres!) za zwrotkę:

Ja chcieć usunąć Fokkera z mej drogi,
Lecz mi się wyrwać wolant z podłogi.
Przeciwnik-Fokker nie być bity w ciemię,
Ja dostać z działka, zaliczyć ziemię.
Ja szybko zwiewać z miejsca zdarzenia
- mój F-15 być do stracenia.
Ja chcieć nawiewać do Pentagonu,
Podrobić paszport i być już w domu.
Ja dostać znów samolot nowy,
Lecz nie być on do startu gotowy.
I tak się zakończyć okres latania
I jak ptaszki MiG-ów zestrzeliwania.
Ref. Zgred Killer, Zgred Killer...

Oczywiście, zgodnie z zapowiedzią, konkurs nadal trwa. Przysyłajcie następne propozycje zwrotek. Nagrody czekają.

I jak zwykle kilka pytanek.

1. Jaki kaliber ma karabin maszynowy stanowiący stałe uzbrojenie Mi-24 Hind-F?

2. Jak nazywa się radar montowany w najnowszej wersji Apache'a AH-64D?

3. Kim jest Amanda Moore?

4. Jaka formacja używa śmigłowców AH-1W SuperCobra?

5. Czy istnieje symulator ciągnika rolniczego?

Parszywa dziesiątka

Tym razem „uaktualniona" lista Pilota Nightmana.

1. MechWarrior 2
2. F-14 Fleet Defender [A gdzie jest TOP GUN? - Z.K.]
3. Strike Commander
4. The Need For Speed
5. Screamer 2 [Czy to aby symulator? - Z.K.]
6. Seawolf
7. Comanche
8. Car&Driver
9. Wings of Glory
10. ex aequo Privateer i Mi-24 Hind

Ass-y odmętu

I znów tematem będzie Silent Hunter. Oto, co wymyślił Jorgo.

„W numerze 10/96 był fragment, że lepiej nie drażnić eskorty, bo zrobi nam bul, bul. Ja jednak stosuję inną taktykę i jak najbardziej staram się rozwścieczyć eskortę [Odważny, czy wariat? - Oto jest pytanie. - Z.K. - Eskorty nie trzeba drażnić, tylko posłać na łono Abrahama.] konwoju. Strzelanie do ociężałych transportowców zostawiam sobie na później.

Początek uderzenia na konwój jest klasyczny - atakuję z zaskoczenia, następnie staram się zlikwidować eskortę niszczycieli. Moja taktyka polega na tym, iż na głębokości peryskopowej daję się wykryć jednemu niszczycielowi, podkreślam jednemu, z dwoma możliwość wykonania pomyślnego ataku na eskortę spada z 75% do 30%, a nawet 0%. W momencie, gdy płynie w moim kierunku, ja płynę w linii prostej kursem kolizyjnym w niego. W odpowiedniej odległości od niszczyciela [W jakiej, do cholery - Z.K. - nadeślij „upgrade" do tekstu.], robię ostry zwrot w prawo lub lewo (zależy od sytuacji o kąt 30-45 , a następnie szybko wyrównuję kurs. Niszczyciel powinien przepłynąć tuż obok nas - nawet gdy zrzuci bomby, nic nam nie zrobi. Trzeba uważać podczas tego manewru, aby okręt wroga nie przepływał nad nami - z reguły kończy się to poważnymi uszkodzeniami. Należy zejść z kursu niszczyciela dosłownie przed jego dziobem. Po zrzuceniu bomb głębinowych trzeba nieco skorygować kurs do kursu niszczyciela, zmniejszając kąt, z jakim go minęliśmy, z 30-45 do 15-20. W tym momencie odpalamy torpedę z tylnej wyrzutni i kłopot powinniśmy mieć z głowy.

Należy cały czas pamiętać, że niszczyciel ma z reguły określoną taktykę ataku, a co za tym idzie, dość łatwo przewidzieć jego ruch [Kurczę, gada prawie jak szachista - Z.K.]. Mamy również tę przewagę, że możemy wykonywać ostre zwroty o małym promieniu. Jeszcze jedno - na niszczyciela wystarcza tylko jedna torpeda (ekonomia, he, he) [Nie zawsze, na dużego niszczyciela czasami potrzeba dwóch trafień, choć jedno wyłącza go z walki - Z.K.]."

Podsumowanie

I to by było na tyle w dzisiejszym odcinku Klubu. Ponawiam wezwanie. „Aj łont mor letters, mor end mor. Du ju anderstend yet"? Tym optymistycznym akcentem definitywnie kończę ględzenie. Do zobaczyska za miesiąc...

col. Zgred Killer

LIGHTHOUSE - cz. 2 (PC CD-ROM)

Latarnia

Wyjdź z laboratorium i idź do studia. Kliknij na pudełku. Przytknij medalion do szarego dysku z dwiema czerwonymi częściami w kształcie łez. Naciśnij przycisk na górze. Ustaw kształty, wstukaj kombinację, którą masz zapisaną na kawałku papieru (przeważnie kółko, trójkąt, kwadrat, krzyżyk). Weź małą butelkę, wróć do laboratorium. Idź na górę i wymień zieloną żarówkę. Z białego pudełka wyjmij ostatnią żarówkę, wyłącz komputer i przestaw przełącznik na centralnej jednostce sterowania. Wejdź w portal.

Wieża

Wejdź na górę i w pierwsze drzwi. Potem przejściem na prawo - zobaczysz dźwig. Kliknij na kontrolkach, użyj dźwigni do poziomego sterowania, by umieścić ramię nad jednym z ciężarków. Obniż hak i podnieś do góry ładunek. Przenieś hak nad platformę i zrzuć ładunek. Czynność powtórz z drugim ciężarkiem, później jeszcze raz z metalowym pierścieniem. Otworzy się brama. Idź w kierunku łodzi. Pokręć kołem, by rozłożyć most. Zablokuj go, klikając na czarnej dźwigni i idź do przodu.

Łódź podwodna

Otwórz właz i wejdź do środka. Idź na dziób i przekręć klucz pod kołem. Posiadaną dźwignię włóż w małą rurkę na prawo - to sterowanie ciągu silnika. Trzy przełączniki po lewej to odpowiednio: kontrolka zanurzenia, komputer nawigacyjny i kontrolka głównego silnika. Dwa przełączniki po prawej sterują zamykaniem drzwi (pierwszy na mostek, drugi do maszynowni). Sprawdź, czy oba są w dobrym położeniu i cofnij się. Kliknij na komputerze po lewej. Pociągnij dwie małe dźwignie w dół, przekręć pierwsze koło. Woda zacznie wpływać do lewej komory. Gdy dojdzie do niebieskiej linii, przekręć drugie koło. Łódź zejdzie pod wodę. Teraz przekręć klucz sterujący silnikami. Idź na tył łodzi i otwórz drzwi. Wejdź do maszynowni. Pociągnij dużą dźwignię po lewej, by uruchomić silniki. Włącz komputer nawigacyjny i idź do głównej komnaty. Obok panelu sterowania znajdziesz kilka małych rurek. Ta z prawej kryje mapę. Możesz odczytać koordynaty 20,67 stopni na północ, 118,96 stopni na zachód. To namiary wraka. Kliknij na kuli obok komputera nawigacyjnego. Potem kliknij na lewej złotej kuli i wpisz 20,67. Kliknij na prawej złotej kuli i wpisz 118,96. Nowe namiary powinny pojawić się na monitorze. Wpisz koordynaty wulkanu (22,01 stopni na północ i 119,11 stopni na zachód). Na mapie powinny być teraz oznaczone 4 punkty (wulkan, forteca na wyspie, wieża i wrak). Kliknij na dolnej czerwonej gwiazdce (wrak), koordynaty zostaną automatycznie wprowadzone. Idź na dziób i przesuń dźwignię ciągu silnika do przodu.

Wrak

Wyjdź przez właz z tyłu łodzi. Przesuń drugą białą dźwignię nad swoją głową, by zamknąć właz. Teraz pociągnij pierwszą dźwignię - otworzy się wejście do wraku. Obróć się w prawo i przestaw dźwignię zanurzenia. Po prawej, pod oknem, przestaw przełącznik, aby zaktywować maszynę i tablicę kontrolną. Przesuń kulę w prawo i przestaw dźwignię, potem pociągnij ją ponownie bez dotykania kuli. Powtórz czynność trzy razy. Gdy łódź wypłynie, zwróć się w prawo i przestaw dźwignię zanurzenia. Obróć łódź dwa razy w lewo - powinieneś zobaczyć hak na ścianie. Przesuń ramię robota trochę w lewo i w górę. Wydłuż ramię i weź hak. Wynurz się. Gdy wypłyniesz z ładowni, przesuń się w lewo. Wynurz się i obróć w lewo. Zobaczysz sejf. Koło niego leżą dwa kawałki drewna. Odsuń dolny, obróć łódź w lewo. Musisz umieścić hak w otworze koło dziobu. Wtedy spadnie drugi kawałek drewna, dając dostęp do sejfu. Otwórz go i wyjmij przedmioty. Przekręć klucz uruchamiający główne silniki, włącz komputer nawigacyjny i idź na mostek. Kliknij na fortecy na mapie, aby wprowadzić koordynaty do komputera pokładowego. Włącz silniki. Kiedy dopłyniesz, wyjdź z łodzi przez tylny właz.

Forteca

Obróć się w prawo - zobaczysz wędkę. Kliknij na niej, a następnie wejdź do fortecy, do pokoju sterowania. Zobaczysz maszynę z dźwignią po lewej. Przestaw ją. Podejdź do drugiej maszyny, pociągnij i przytrzymaj ramię. Uruchom wiatraczki, wyjdź z pokoju i kliknij na pile mechanicznej. Przytnij dwa długie kawałki drewna. Teraz podejdź do drugiej piły (z nietypową głowicą), wyciągnij spod stołu kawałek drewna i przytnij. Weź pocięte kawałki. Powtórz czynność cztery razy (drewno przyda się do zrobienia mostu). Wróć do poprzedniego pokoju i idź na górę. Wejdź na wieżę, a następnie po drabinie. Spójrz w górę - zobaczysz hak. Zawieś na nim rybę. Zejdź przez właz i otwórz drzwi. Zobaczysz potwora. W podstawie posągu znajdziesz skrytkę. Zejdź na dół i wyjrzyj przez okno. Odsuń się na chwilę i ponownie wyjrzyj. Możesz poruszać głową w górę i w dół. Rozejrzyj się - w pewnym momencie powinieneś zobaczyć potwora. Kiedy zacznie wchodzić do wieży, natychmiast skryj się w ciemnym przejściu. Zbuduj most (najpierw połóż dwie długie deski) i przejdź przez niego. Wejdź po schodach na górę. Wyciągnij drucik z tylnej części działa. Weź kulę armatnią, ładunek prochu i lont. Otwórz zamek armaty, włóż proch, potem kulę. Zamknij pokrywę i włóż lont w otwór. Kliknij na teleskopie, a następnie zapal lont zapalniczką. Potwór przestanie przeszkadzać. Cofnij się i podnieś drewno opałowe, węgiel, metalową formę i stalowe pręty. Włóż drewno i węgiel do pieca. Podpal drewno zapalniczką. Włóż pręty do naczynia, a formę połóż na stole. Pociągnij lewą dźwignię. Poczekaj, aż pręty się stopią (ok. 30 s), pociągnij dźwignię ponownie. Wlej roztopiony metal do formy i pociągnij drugą dźwignię, aby ostudzić ją w wodzie. Otwórz formę i wyjmij z niej metalowy przedmiot. Wróć do pokoju sterowania i idź na górę. Wejdź na wieżę i przejdź przez drzwi, przy których widziałeś potwora. Idź do następnej wieży - zobaczysz samolot. Weź klucz ze stołu, użyj go do otwarcia skrytki w podstawie posągu. Wyjmij znajdujący się tam przedmiot i wróć do samolotu. Wymień złamaną część na nową, którą właśnie odlałeś, pociągnij za dużą dźwignię koło stołu. Przekręć regulator mocy i przestaw przełącznik na „+". Wejdź do samolotu i przekręć lewą korbę. Przesuń poziomy przełącznik w prawo, pociągnij czarną dźwignię i przesuń dźwignię kontroli mocy. Wyjdź z fortecy i wróć do łodzi podwodnej. Włącz systemy, wprowadź do komputera koordynaty wulkanu i włącz silniki.

Wulkan

Wyjdź z łodzi i obróć się w lewo. Zobaczysz znajomego porywacza w oknie. Ze składziku weź obcęgi i dynamit. Przetnij kłódkę na bramie i otwórz ją. Wsiądź do pociągu i przełącz główny wyłącznik mocy. Naciśnij czerwony przycisk, aby uruchomić pociąg. Szara dźwignia służy do zmieniania toru, druga przełącza jazdę do przodu i do tyłu. Jedź do przodu, aż pociąg się zatrzyma. Kliknij na czerwonym przycisku w lewym dolnym rogu - uzyskasz widok zewnętrzny. Kliknij na zielonej maszynie. Pociągnij dźwignię, aby przesunąć pociąg na główne tory. Gdy wjedziesz, kliknij ponownie na czerwonym przycisku - z powrotem masz widok wewnętrzny. Znajdujesz się teraz na głównym skrzyżowaniu. Włącz kompas. Jedź do przodu, dopóki nie pojawi się napis informujący o możliwości przełączenia na widok zewnętrzny. Zatrzymaj pociąg - wjedzie do tunelu z trzema torami. Przełącz na widok zewnętrzny i kliknij na pudełku. Weź metalowy pręt. Ze składu zabierz klucz francuski. Kliknij na skrzynce i włóż pręt do środka. Zablokuj pręt kluczem. Przełącz widok i jedź na główne skrzyżowanie. Zmień widok, kliknij na małym, drewnianym wsporniku i otwórz go. Teraz będziesz mógł kierować pociąg na różne tory. Przesuń rączkę. Obróć pociąg na północ. Pojedź do przodu i wybierz lewy tor (szara dźwignia). Gdy pociąg się zatrzyma, przełącz widok. Połóż dynamit przy skałach i podpal lont. Jedź dalej, aż pociąg ponownie stanie. Wyjdź z niego - zobaczysz zielone drzwi. Wróć do pociągu i jedź na główne skrzyżowanie. Obróć pociąg na wschód. Jedź do przodu, kawałek za skrzyżowaniem zatrzymaj, wrzuć wsteczny i natychmiast przestaw dźwignię zmiany torów. Wysiądź z pociągu. Właśnie znalazłeś Amandę.

Przestaw pierwszy przełącznik, obróć się w prawo i wyjmij z torby parasol. Wetknij go w otwór, gdy drzwi będą się podnosić. Musisz teraz doprowadzić zasilanie do srebrnej rury. Weź parasol, wsiądź do pociągu i wróć na główne skrzyżowanie. Obróć pociąg na północ. Pojedź do przodu i wybierz prawy tor. Wysiądź. Znajdujesz się w centrum sterowania. Niczego nie dotykaj. Przejdź przez prawe drzwi i spójrz ponad krawędź. Na prawo znajduje się kładka. Użyj parasola do jej przyciągnięcia. Zablokuj kładkę bolcem i przejdź na drugą stronę. Opuść sferę prawą dźwignią. Rzuć okiem na oznaczenia na rurach. Musisz obrócić cztery strzałki, aby dostać się do pokoju. Nie poruszaj okrągłych znaków. Gdy zauważysz parę wydostającą się z rury, będzie to oznaczać, że przekręciłeś niewłaściwą strzałkę. Użyj panelu po lewej, obróć pierwszą i drugą strzałkę. Przekręć czwartą i szóstą. Gdy pokój się otworzy, weź przedmiot. Cofnij wszystkie strzałki na początkowe pozycje. Wróć do pokoju z rurami, przekręć koło przy srebrnej rurze (trzecia od lewej). Obróć też koło przy ostatniej (siódmej) rurze. Otworzą się drzwi do laboratorium. Wsiądź do pociągu i jedź na główne skrzyżowanie. Obróć pociąg na wschód. Jedź do przodu, za pierwszym skrzyżowaniem zatrzymaj pociąg, wrzuć wsteczny i szybko pociągnij za dźwignię zmiany torów. Znajdziesz się z powrotem przy Amandzie. Ponownie włóż parasol w otwór przy drzwiach, rzuć okiem na srebrną rurę. Pociągnij dźwignię do siebie i odwróć się. Naciśnij centralny przycisk, powtarzaj czynność dotąd, aż uda Ci się podnieść kamień. Teraz popchnij dwa razy dźwignię w kierunku Amandy. Naciśnij przycisk, aby wypuścić kamień i uwolnij Amandę. Zabierz ją ze sobą, podnieś też parasol. Wróć na główne skrzyżowanie i obróć pociąg na wschód. Wrzuć wsteczny i wjedź do tunelu. Gdy miniesz rozgałęzienie, zmień bieg ze wstecznego na zwykły i

przejedź koło skrzynki. Zatrzymaj pociąg dalej, przełącz na wsteczny i szybko pociągnij dźwignię zmiany torów. Pociąg zatrzyma się przy moście zwodzonym. Zmień widok, obniż hak, a następnie opuść most.

Teraz nagraj stan gry. Cofnij pociąg, zatrzymaj go w momencie, kiedy zauważysz możliwość zmiany widoku na zewnętrzny. Zmień widok i kliknij na zerwanym torze. Wyrwij nit obcęgami i wymień złamaną część. Obróć się w lewo i podnieś obcęgami kawałek dobrej szyny. Połóż ją w miejscu starej, wróć do pociągu i jedź na główne skrzyżowanie. Obróć pociąg na wschód. Jedź do przodu i zmień tor przed skrzyżowaniem (musisz wjechać na lewy tor). Gdy pociąg się zatrzyma, wywal świdrem dziurę w ścianie, przejdź przez nią i kliknij na kawałku drewna. Będziesz musiał poskładać broń do kupy. Rzuć okiem na diagram, który zdobyłeś wcześniej. Najpierw połącz części 1 i 2. Następnie podłącz części 3, 4, 5 i 6. Zatrzaśnij skrzydełka na części 4, a „ramiona" na 5. Kliknij na metalowych klamrach przy części 3, otwórz pokrywę i włóż do środka część 7. Zamknij zamek, a obie metalowe klamry zamknij przy części 3. Gdy usłyszysz, że broń zaczęła działać, kliknij na EXIT.

Wróć na główne skrzyżowanie, obróć pociąg na północ i wjedź na prawy tor. Pojedź do komnaty z rurami. Przekręć czwarte koło, aby otworzyć drzwi do laboratorium. Wróć na główne skrzyżowanie. Obróć pociąg na wschód i wjedź na lewy tor. Wysiądź z pociągu i weź młotek. Nagraj stan gry - będziesz mógł obejrzeć różne zakończenia. Otwórz skład i kliknij na dynamicie. Podłącz obwód scalony do dynamitu, a potem dołącz zegarek. Przejdź przez dziurę i wejdź w przejście po lewej. Przygotuj działko, otwórz drzwi i wejdź do środka. Zobaczysz swojego głównego wroga - The Dark Being, zwanego też Dark Man. Włoży do maszyny zieloną część, przekręci koło, pociągnie za dwie dźwignie i podłubie chwilę przy maszynie. Kiedy zacznie podchodzić do dźwigni przy żółtej maszynie, strzel w niego. Teraz podejdź do żółtej maszyny i sam pociągnij za dźwignię. Otworzy się portal. Rzuć okiem na Dark Mana, kliknij na skrzynce pod stołem i otwórz ją za pomocą młotka. Weź notatki, podejdź do tablicy kontrolnej. Pociągnij dźwignię z lewej strony, potem przełącznik w dół, potem dźwignię z prawej trzy razy w dół. Krick obudzi się. Kliknij na nim parę razy. Przekaż mu notatki i Amandę, po czym przejdź przez portal.

Frogger



PANDORA DIRECTIVE (PC CD-ROM)

Uwagi

W każdej rozmowie wyczerp wszystkie możliwe tematy. Każdy przedmiot brany do ręki koniecznie obejrzyj z bliska. Może się wtedy okazać, że znajdziesz coś jeszcze lub uzyskasz istotne informacje. Pamiętaj, że Pandora Directive ma w sumie 7 różnych zakończeń. Zamieszczone tu rozwiązanie przedstawia tylko jedną z możliwych ścieżek. Niektóre zagadki da się przejść w sposób zupełnie inny niż podałem. Poniższe rozwiązanie doprowadza do zakończenia Mission Street, przy Game Player Mode.

Dzień 1

Obejrzyj wizytówkę Fitzpatricka. Z lady za biurkiem weź scyzoryk. Spójrz na puszkę jedzenia dla psów. Podejdź do biurka i rzuć okiem na zdjęcie byłej żony. Otwórz górną szufladę z lewej strony i wyjmij rachunek ze sklepu elektronicznego. Wejdź do sypialni i kliknij na mechanicznym koniu. Wejdź do pokoju z komputerami, z regału zabierz gazetę. Wyjdź z biura (przez hol) i podejdź do stoiska, na którym Chelsee sprzedaje gazety. Zagadnij ją (odpowiedzi A, B, C). Zagadnij ją ponownie i umów się na spotkanie (po napomknięciu o obiedzie wybierz odpowiedź C - „Play down date aspect"). Podejdź do skrzynki na listy. Podnieś leżący obok list, zbadaj go i wrzuć do skrzynki. Koło krawężnika obok sklepu elektronicznego znajdziesz portfel. Wróć do hotelu. Porozmawiaj z Nilo. Gdy będzie chciał pieniędzy za czynsz, daj mu żądane 2100 USD. Spróbuj wyciągnąć z niego informacje, a następnie zaproponuj 100 USD. Wypytaj go, użyj maszyny z hamburgerami i podejdź do kanapy. Na stoliku znajdziesz kartkę papieru. Z kanapy podnieś krzyżówkę i rozwiąż ją. Oto odpowiedzi:

POZIOMO

1. Death, 6. Tract, 11. Eros, 12. Sap, 14. Igor, 15. Arr, 16. Amor, 18. Rue, 19. Lotusspeeders, 22. Trapp, 23. Frets, 24. Sir, 25. Duo, 26. Steer, 30. Split, 34. Martiancassino, 37. Ala, 38. Natal, 39. Dat, 40. Cots, 42. Asp, 43. Anne, 44. Knots, 45. Asses.

PIONOWO

1. Dealt, 2. Error, 3. Aorta, 4. Ts, 5. Campy, 7. Ri, 8. Agree, 9. Court, 10. Tress, 12. Srs, 13. Poe, 14. Aspirin, 17. Refusal, 20. Upset, 21. Drops, 26. Smack, 27. Talon, 28. Erato, 29. Antsy, 31. Lions, 32. Inane, 33. Totes, 35. Aaa, 36. Cap, 41. St.

Wyślij krzyżówkę. Idź teraz na tyły hotelu; musisz przejść przez bramę do małej alejki. Wejdź po drabince przeciwpożarowej i przez okno na korytarz. Znajdź pokój A i przyjrzyj się zamkowi cyfrowemu. Zejdź do holu, zagadnij Nilo. Albo zapłacisz mu za podanie kodu, albo wybłagasz kod za darmo (opcja „plead for mercy"), albo nastraszysz Nilo (opcja „refuse assertively"). Wypytaj o pokój i kod, a następnie oddaj portfel. Idź na półpiętro do drzwi i wstukaj kod 4827 i Enter. Wejdź do pokoju. Dostaniesz po łbie.

Dzień 2

Otwórz pudło po lewej. W środku znajdziesz książkę. Podejdź do nocnego stolika i weź list. Otwórz szufladę w stoliku i wyjmij karnet. Podejdź do łóżka i weź szarfę, z dolnej szuflady zdjęcie, z górnej szuflady wizytówkę ACME. Z drugiej szuflady od góry weź kopertę, otwórz ją i przejrzyj zawartość. Wyjdź z pokoju, idź do sklepu Rooka. Porozmawiaj z nim (wybierz rozpoczęcie A lub B). Rozmawiaj dotąd, aż Rook wspomni o pieniądzach, które mu jesteś winien. Daj mu 300 USD i karnet znaleziony w pokoju. Zapłać 250 USD za wydanie depozytu. Dostaniesz czarny sztylet. Wyjdź na ulicę i idź w pobliże magazynu ACME. Znajdź wejście do kanału ściekowego i zejdź tam. Otwórz pierwsze pudło po prawej i wyjmij dłuto. Na pierwszym skrzyżowaniu skręć w lewo. Tuż przed drabinką znajdziesz skrzynkę, a pod nią torebkę z pieniędzmi. Wyjdź na ulicę i idź do baru Brew & Stew. Porozmawiaj z Louie, oddaj mu 200 USD i zapytaj o szarfę. Następnie wypytaj go o blondynkę i zdjęcie Malloya. Pokaż list, napisany w niezrozumiałym języku. Wyjdź z baru, idź do Cocoa Cabana. Zagadnij Clinta (zacznij od C). Pokaż list, zapytaj o Emily, Gusa Leacha i klucz. Udaj się teraz do Fuchsia Flamingo. Musisz wejść od tyłu (alejką), otwórz drzwi kluczem. Porozmawiaj z Gusem (dowolna kombinacja oprócz B, C, C - te odpowiedzi skierują Cię na najmroczniejszą z możliwych ścieżek). Oddaj Gusowi klucz i szarfę. Pojedź do mieszkania Chelsee. Porozmawiaj (B, A, B, C) i umów się na wieczór. W barze wybierz dowolną odpowiedź.

Dzień 3

Spróbuj porozmawiać, wybieraj dowolne odpowiedzi oprócz „Total Slam" i „Not interested in love". Obejrzyj wizytówkę Emily i porwaną kartkę. Z porozrywanych fragmentów ułóż notatkę, będziesz mógł odczytać: „I'm watching you. I take pictures. Be afraid". Podejdź do drzwi wejściowych i podnieś kopertę - jest to wygrana za rozwiązanie krzyżówki. Idź do Rooka, pogadaj chwilę i zapytaj o język Yucatec. Zapłać 30 USD, dostaniesz książkę. Połącz list z książką - Tex go przetłumaczy. Pojedź do domku myśliwskiego na północ od San Francisco. W rogu znajdziesz kartkę. Ze stołu zabierz płytę kompaktową. Wejdź po schodach i przesuń obraz na ścianie. Rzuć okiem na zamek cyfrowy. Wróć do domu, załaduj kompakt do laptopa. Wypełnij tabelkę kolorowymi kafelkami w następujący sposób (Ż - żółty, B - biały, N - niebieski, C - czerwony, Z - zielony): ŻBNC, NCZŻ, ZŻBN, BNCZ. Zapamiętaj kombinację, która się ukaże. Przejrzyj zawartość kompaktu, wróć do domku. Wstukaj kod (pierwszy rząd - drugi kwadrat, drugi rząd - czwarty kwadrat, trzeci rząd - trzeci kwadrat i czwarty rząd - pierwszy kwadrat). Przejdź przez drzwi. Przesuń luźne deski w podłodze i zajrzyj do dziury. Rozwiń ekran, w szafce u dołu znajdziesz rolkę filmu. Załaduj ją do projektora i uruchom go. Opuść domek i jedź na komisariat w San Francisco. Porozmawiaj z Maldenem, pokaż kartkę z pogróżkami, którą dostałeś od Emily. Jedź do Brew & Stew, porozmawiaj z Louie. Zapytaj o mordercę, potem o gazetę Bay City Mirror. Wejdź w alejkę za sklepem Rooka. W koszu na śmieci znajdziesz egzemplarz gazety. Przejrzyj ją, uwagę zwróć na artykuł o mordercy. Wejdź do sklepu Rooka i zapytaj o Lucię Pernell. Dostaniesz wizytówkę. Skorzystaj z niej, by zadzwonić do dziennikarki. Wybierz odpowiedzi C, A, B, A. Idź do Brew & Stew. Gdy zauważysz kogoś na dachu, wyjdź na ulicę i podejdź do drzwi lokalu Rusty's Fun House. Popatrz na drzwi i zamek policyjny. Pojedź do Maldena, zapytaj o klucz. Wróć pod drzwi, użyj klucza. Teraz zdezaktywuj zamek. Klikaj na następujące końcówki (liczone od góry): pierwsza z lewej, pierwsza z prawej, trzecia z lewej, siódma z prawej, piąta z lewej, trzecia z prawej, siódma z lewej, piąta z prawej. Wejdź do lokalu, zajrzyj pod małą półkę między maskami. Na podłodze jest przycisk - naciśnij go. Wejdź w przejście, które się otworzy. Wejdź na dach, spójrz na wieżyczkę. Weź kurtkę wiszącą na balustradzie. Poskładaj zdjęcie. Idź do sklepu elektronicznego. Powiedz byle co, zapłać 1230 USD. Przyjrzyj się wystawionym na sprzedaż urządzeniom, podejdź do Zacka i kup Photo Analyzer za 70 USD. Jeżeli masz jeszcze pieniądze, możesz od razu kupić Robco Battery Pack. Za pomocą pierwszej kupionej maszynki zbadaj zdjęcie. Powiększ po kolei każde miejsce. Wróć do biura, zadzwoń do Lucii Pernell i spytaj o Sandrę Collins. Po rozmowie pojedź do mieszkania Sandry. Otwórz szufladę w nocnym stoliku i weź zawartość. Z podłogi podnieś kartę wstępu do Autotechu.

Pojedź do Autotechu. Weź szczotkę ze stolika, a z okna sznurek. Na podłodze znajdziesz przepustkę. Otwórz okienko recepcji i popatrz na



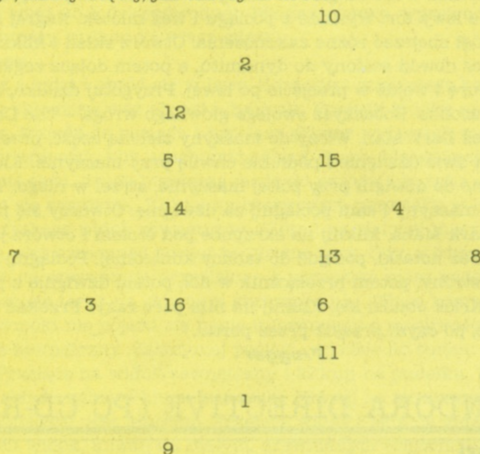
leżącą na biurku kartkę. Spróbuj jej dosięgnąć. Połącz szczotkę ze sznurkiem i za pomocą tego urządzenia wyciągnij kartkę. Podejdź do drzwi z zamkiem elektronicznym. Spójrz na niego. Włóż przepustkę i wstukaj kod 8338, a potem Enter. Nagraj stan gry i przejdź przez drzwi. Masz około minuty, zanim pojawi się strażnik. Biegnij wzdłuż korytarza, wejdź w pierwsze drzwi na lewo. Weź miotłę i mydło z górnej półki. Podejdź do wiadra, wrzuć do niego mydło i miotłę. Otwórz drzwi koło wiadra, potem ucieknij i schowaj się w składziku, z którego wziąłeś miotłę. Wejdź do biura Daga Hortona. Zabierz klucz leżący na szafce, przesuń książkę na biurku. Weź papiery i przejrzyj je. Otwórz czytnik CD, weź klucz od szafki. Otwórz górną szufladę, jest tam naszyjnik. Otwórz kolejną szufladę. Obejrzyj zdjęcia. Pojedź do Brew & Stew i spytaj o Garry'ego Lee. Wejdź w alejkę za hotelem Golden Gate. Znajdź Garry'ego. Gdy już się zorientujesz, czego chce (Scotch), podejdź do budynku z napisem Slice O'Heaven. Otwórz tylne drzwi, wejdź po schodach, przesuń pudło, otwórz skrzynkę i weź butelkę wódki. Daj ją Garry'emu, spytaj o Hortona, zdjęcie Malloya i klucz. Idź na dach Fun House. Wejdź na zbiornik na wodę, otwórz kluczem zamek, wejdź do środka. Podejdź do lornetki i popatrz przez nią. Znajdziesz się na ulicy. Wejdź do sklepu Rooka i spytaj o mordercę. Idź na dach Fun House. Nagraj stan gry. Teraz zbliż się do poręczy - powinieneś zobaczyć mordercę. Poczekaj, aż się odwróci, wtedy schyl się i biegnij na przełaj przez dach, za murek koło mordercy. Jeżeli Ci się uda, Tex zaatakuje Hortona i zrzuci go z dachu.

Dzień 4

Zaczynasz na komisariacie. Po powrocie do biura powinieneś dostać wiadomość od Chelsee. Odbierz też wiadomość od Lucii Pernell. Idź na dach Fun House, podnieś scanner wypuszczony w trakcie walki przez Hortona. Zejdź do ścieków, obejrzyj scanner i włącz. Idź do końca korytarza, obróć się w lewo. Idź powoli do przodu i słuchaj urządzenia. W miejscu, w którym będzie piszczeć z największą częstotliwością, zatrzymaj się i odwróć do ściany. Znajdź dającą się poruszyć cegłę i spróbuj ją wyjąć. Jeśli się nie uda, użyj dłuta. Spójrz na bombę, kliknij na niej. Będziesz musiał ją rozbroić. Wykonuj po kolei następujące przeładunki (JC to jasnoczerwona kulka, C - czerwona kulka, JZ - jasnozielona kulka, Z - zielona kulka, TR - przycisk do przesyłania): JC, C, C, TR; JZ, Z, Z, TR; JZ, C, TR; JC, Z, TR; JC, C, C, TR; JZ, Z, Z, TR. Weź białe pudełko i wróć do biura. Zostaniesz odwieziony do Autotechu. Odpowiadaj C, C, B, C, B, A, B, C, B, A (koniecznie oddaj Crossowi pudełko). Po powrocie do biura spotkasz Regan. Obejrzyj kartkę, którą zostawiła (numer telefonu). Zadzwoń Chelsee. Idź do Fuchsia Flamingo, porozmawiaj z Emily. Zapytaj o Malloya, o skradzione pudełko i brązowy papier pakowy. Porozmawiaj z Gusem. Zapytaj o papier. Wyjdź tylnym wyjściem. Spójrz na latarnię - wisi na niej papier. W koszu na śmieci jest antena, za pomocą której uda się dosięgnąć papieru. Obejrzyj papier, używając Photo Analyzera. Powiększ lewy dolny róg - zauważysz numer 3887412. Jedź na komisariat, pogadaj z Maldenem, zapytaj o kod pocztowy 3887412. Jedź na pocztę, dowiedz się o adres, spod którego wysłano paczkę. Nowe miejsce na mapie to Garden House. Podczas rozmowy ze staruszką wybierz odpowiedzi: A, A, A, B, B. W pokoju podnieś książkę z nocnego stolika, otwórz biurko i weź wizytówkę. Przejrzyj czasopismo Cosmic Connection. Ze środkowej szuflady wyjmij kopertę. Znajdziesz kompakt. Spróbuj otworzyć drzwi do szafy, potem wróć do biura. Włóż kompakt do laptopa - okaże się, że musisz mieć kod. Wróć do pokoju Malloya, weź dżinsy z krzesła i obejrzyj kartkę, którą w nich znajdziesz. Jedź do magazynu portowego, spotkaj się z Malloyem.

Dzień 5

Zabierz faks z maszyny. Jedź do magazynu portowego, przesuń pudło leżące na środku pokoju i weź kartkę. Na podłodze znajdziesz rozkład lotów, na połamanym stole kawałek kartki z informacjami o przedmiocie 186. Przesuń deski w kącie, aby odsłonić sejf. Przyjrzyj mu się z bliska i ustaw kombinację: kliknij na prawej stronie pokrętła, przytrzymaj, aż 22 będzie na szczycie; potem kliknij na lewej stronie, poczekaj, aż 31 znajdzie się na szczycie; znowu na prawej stronie, aż 15 będzie u góry i wreszcie na lewej, przytrzymaj, aż 7 będzie na szczycie. Weź notatki i mały kluczyk z sejfu. Pojedź do Garden House, otwórz szafę znalezionym kluczykiem. W środku jest książka. Z górnej półki zabierz torbę - jest tam zdjęcie i notatnik. Wróć do biura, zadzwoń do Regan i umów się z nią. Pojedź do Imperial Lounge, po rozmowie wróć do biura. Obejrzyj pudełko. Wiadomość od Lucii Pernell. Zadzwoń do niej i zapytaj o anagramy. Jedź na komisariat. Zapytaj Maca o Hortona i NSA. Teraz do kostnicy. Znajdź i otwórz pojemnik z Hortonem. Weź skalpel. Podejdź do szafki z szufladkami i spójrz na szufladę z literami G-I. Użyj skalpela, aby otworzyć szufladę. Wyjmij z niej portfel oraz kartę identyfikacyjną. Weź klucz. Jedź do biura Hortona, otwórz szafkę z aktami. Weź kopertę. Spójrz na klucz NSA. Wyjdź na korytarz. Podejdź do drzwi archiwum i użyj karty identyfikacyjnej, aby dostać się do środka. Wstukaj kod 773348 i wejdź do środka. Znajdź skrytkę B17, otwórz ją kluczem i weź pudełko. Ze skrytki B15 wyjmij pieniądze, z E13 kartę identyfikacyjną a z E36 dysk kompaktowy (skrytkę otwórz kluczem od Lucii). Podejdź do maszyny w rogu, wciśnij OPEN, włóż pudełko, wstukaj 1091 i Enter. Wyjmij pudełko. Powtórz czynność z pieniędzmi oraz dyskiem (cała operacja po to, aby wykasować zapis o przedmiotach z kartotek - inaczej zostaniesz złapany). Jedź na Chandler Avenue. Podejdź do drzwi magazynu ACME. Użyj klucza Malloya do ich otwarcia i wejdź do środka. Obróć się w prawo - zobaczysz pudło. Popatrz w górę, przyjrzyj się wciągarce. Znajdź skrzynkę kontrolną (na ścianie), włącz wciągarkę (klawisz ON) i obniż ją (lower). Znajdź skrzynkę, którą Tex określi jako piracką i wyjmij z niej drewnianą nogę. Za pomocą nogi zablokuj hak wyciągarki przy pudle i unieś je do góry (raise). Znajdziesz pod nim mapę Azji. W pudle jest fotografia płaskowyżu Nazca i kawałek materiału. Połącz materiał z pudełkiem Regan. Ustaw kafelki na pudełku tak, jak pokazuje wzór na materiale. Z pudełka wyjmij metalowe kołki. Połącz pudełko Emily z kołkami, mapę Azji i rozkład lotów, potem wszystko do kupy. Obejrzyj połączone przedmioty. Musisz w odpowiedniej kolejności powtykać kołki w dziurki. Poniższy diagram pokazuje, mniej więcej, jak należy to zrobić.



Wetknij kołek w środkową dziurkę i pudełko się otworzy. Znajdziesz slajd oraz pierwszą część maszyny Malloya. Wróć do biura i odbierz wiadomość od Regan. Zacznij rozmowę opcją „Making Conversation". Zadzwoń do Fitzpatricka i spytaj o inicjały AE, OE i EW, potem o Archiego Ellisa. Zadzwoń do Archiego, odpowiadaj C, C, potem „J.I. Thelwait", „The Plains of Nazca" i „Gate of the Sun". Po rozmowie pojedź do Cosmic Connection. Spytaj Archiego o Malloya, wywiad, moduł zasilający i Roswell. Wróć do biura, zadzwoń do Fitzpatricka i spytaj o Roswell oraz o pudełko Archiego. Zadzwoni Regan - wybierz odpowiedź „Not Really". To powinno zakończyć dzień 5.

Dzień 6

Pojedź do Cosmic Connection, aby ostrzec Archiego przed grożącym mu niebezpieczeństwem. Teraz leć do Roswell. Weź skrawki papieru z kosza, obok jest inny kawałek papieru. Połącz oba znaleziska. Poukładaj odpowiednio kawałki, aby uzyskać numer 5142931. Rzuć okiem na drzwi do składu (Emergency Bunker). Otwórz prawą szafkę, weź klucz. W szufladzie stołu znajdziesz krótkofalówkę, wyjmij z niej baterie. Pod jednym z materacy jest kartka papieru - przyjrzyj się diagramowi pola laserowego. Ze stolika nocnego weź pudełko zapałek. W szufladzie znajdziesz kartę identyfikacyjną, na krześle książeczkę o procedurach bezpieczeństwa. Wyjdź tylnymi drzwiami. Przyjrzyj się włącznikowi prądu przy drzwiach. Weź łopatę i lont ze skrzynek. Popatrz na zerwany przewód przy słupie z syreną. Przesuń pudło stojące przy podstawie słupa. Podejdź do drewnianej stodoły i spójrz na zamek przy drzwiach. Otwórz drzwi kluczem, weź latarkę, włóż do niej baterie. Weź skrzynkę z narzędziami. Wyjdź i popatrz na drzwi do budynku z polem laserowym. Spójrz na zamek elektroniczny. Wpisz kod 5142931 i kliknij Enter. Nagraj stan gry, wejdź do środka. Podejdź do panelu kontrolnego przy przeciwległej ścianie i włącz go. Wpisz kod ALPHA i kliknij na następujących polach (w podanej kolejności): 2,1; 4,2; 1,4; 1,1; 4,3. Przejdź przez pole laserowe. Weź kabel wiszący na ścianie, popatrz na metalowe drzwi. Spróbuj je otworzyć. Wróć pod słup z syreną, obcążkami zdejmij izolację z kabla i połącz nim przerwane przewody. Podejdź do drzwi i włącz prąd - odezwie się syrena alarmowa. Wejdź do środka, potem do składu (Emergency

Bunker). W podłodze znajdziesz skrytkę, w niej dynamit. Do dynamitu podłącz lont i podejdź pod metalowe drzwi (za polem laserowym). Teraz KONIECZNIE nagraj grę. Zapal lont, podłóż dynamit pod metalowe drzwi i szybko uciekaj (wybiegnij z budynku i oddal się na bezpieczną odległość). Po wybuchu wróć, odsuń resztki drzwi. Wejdź do tajnego kompleksu. Zostaniesz zamroczony gazem.

Dzień 7

Nagraj stan gry. Musisz działać szybko, bo po bazie grasuje obca istota. Obróć się w lewo, idź do przodu, skręć w prawo, potem w lewo. Znajdziesz zespawane drzwi. Użyj łopaty. Na podłodze jest płyta kompaktowa. Wejdź w drzwi naprzeciwko. Otwórz pierwszą szafkę na prawo i wyjmij odtwarzacz kompaktów. Przejrzyj zawartość płyty, potem otwórz ostatnią szafkę na prawo i wyjmij kontener. Porównaj kontener z notatkami na jego temat (połącz oba przedmioty). Wyjdź na korytarz, idź prosto i skręć w lewo. Znajdź drzwi z napisem Mess Hall i przejdź przez nie. Wejdź do kuchni, otwórz górne drzwiczki lodówki z lewej strony. Weź szpikulec do lodu. Otwórz szafkę po prawej, weź rondel. Skręć w pierwsze drzwi na prawo (skład). Przedziuraw beczkę szpikulcem i nabierz paliwa do rondla. Wróć do kuchni, zapal prawy gaz i podgrzej paliwo. Wyjdź, obróć się w lewo i wejdź w pierwsze drzwi na lewo. Zabierz z półki pudełko z bezpiecznikami. Obejrzyj pudełko i wyjmij jeden bezpiecznik. Idź w lewo. Znajdź pokój z generatorem. Otwórz wlot paliwa, wlej olej z rondla. Otwórz metalową pokrywę, włóż brakujący bezpiecznik. Po prawej stronie znajdziesz dużą dźwignię. Porusz nią 3 razy, potem naciśnij zielony guzik, aby uruchomić generator (pod pokrywą). Wyjdź. Gdy zobaczysz komunikat, że generator przestał działać, wejdź i złap Obcego w kontener. W rogu jest butla z tlenem, a na skrzynce kombinerki. Wróć do składu i weź plastikowe pudło. Otwórz je. Wyjdź, idź do końca korytarza, potem w lewo i wejdź w pierwsze drzwi. Na stole jest latająca zabawka (Alien Abductor). Włóż do niej baterie. Z podłogi podnieś pustą sztangę. Z tarczy na ścianie wyciągnij lotki, weź kij bilardowy i wróć do kwater sypialnych. W szufladzie po lewej stronie znajdziesz taśmę klejącą. Przyklej lotkę do kija bilardowego. Z tak spreparowanym narzędziem idź do końca hali i zza drzwi wyciągnij kartę magnetyczną (leży na ziemi). Wróć do składu, w którym znalazłeś paliwo i weź rączkę palnika acetylenowego. Idź do windy i wjedź na drugi poziom. Skręć w prawo, potem w lewo i wejdź w pierwsze drzwi na lewo. Spójrz na drzwi do War Room. Otwórz je kartą magnetyczną. Weź fotki Obcych z biurka i dokumenty z drugiego biurka. Podnieś pilota do latającej zabawki. Kliknij PLAY na odtwarzaczu. Wyjdź na korytarz, zjedź na poziom 1. Na końcu jednego z korytarzy jest wentylator. Włóż gryf od sztangi, by zablokować śmigła, połącz zabawkę z pilotem i wpuść w kanał wentylacyjny. Kierujesz zabawką, obserwujesz kanał przez jej kamery. Znajdź punkt J1-1, skręć w prawo i leć do końca korytarza. Przy J1-5 skręć w prawo, leć do końca i zleć na niższy poziom (strzałka na ścianie). Znajdź punkt J2-12. Skręć przy nim w lewo i wleć do pokoju komputerowego. Koło krzesła znajdziesz śrubokręt. Weź go za pomocą chwytaka (opcja Activate arm). Wleć z powrotem w korytarze, znajdź punkt J2-8, skręć w prawo i wleć do Laboratorium. Zabierz rurki i wróć. Znajdź punkt J2-3, skręć w prawo i wleć do pracowni językowej. Na jednym z paneli znajdziesz kartę magnetyczną. Odszukaj punkt J2-6, skręć w lewo i wleć do laboratorium biologicznego. Weź probówkę z kwasem. Możesz wrócić do punktu wejścia i opuścić kanały wentylacyjne. Wjedź windą na poziom 2, skręć w lewo, spójrz na kratkę do zsypu. Otwórz ją. Odszukaj drzwi do windy na 3. poziom, otwórz je za pomocą karty magnetycznej i wejdź do środka. Nagraj stan gry. Spójrz na panel sterowania windy. Otwórz go używając śrubokręta i popatrz na bombę. Przetnij przewody, weź bombę i wrzuć ją do zsypu (musisz podbiec). Teraz wjedź na poziom 3. Idź do drzwi z cyframi 101-200, spróbuj je otworzyć. Znajdź otwarty skład. Weź zapalarkę, zbiornik z acetylenem. Wróć pod drzwi 101-200. Połącz rurki ze zbiornikiem tlenu, potem ze zbiornikiem acetylenu, dołącz rączkę i palnik. Na końcu podłącz zapalarkę. Zniszcz zamek w drzwiach. Włącz systemy wspomagające, wstukaj 186 i Enter. Wpisz 7AC. Teraz musisz wyprowadzić wózek z przedmiotem 186 z magazynu. Przesuwaj po kolei wózki o podanych numerach w określoną stronę (tak daleko, jak tylko się da):

D = dół, G = góra, L = lewo, P = prawo

122L, 106L, 168D, 149D, 150D, 144D, 177P, 176P, 178P, 180P, 188D, 199D, 198D, 160G, 166G, 195G, 192G, 182G, 188D, 199D, 178L, 180L, 186D, 198P, 196G, 197G, 178L, 180L, 188G, 199G, 175L, 174L, 186D, 176L, 177L, 150G, 148G, 122L, 106L, 186D.

Użyj probówki z kwasem na szybce, otwórz drzwi i wejdź do pomieszczenia. Weź moduł zasilający i opuść Roswell. Wróć do biura.

Dzień 8

Przejrzyj wiadomości od Archiego i Chelsee. Zadzwoń do Lucii Pernell. Po rozmowie weź faks, który Ci przysłała. Idź do pokoju komputerowego, włącz laptop i załaduj kompakt Malloya. Wpisz kod „Merge The Four Rare Cases To See Maps" i wciśnij Enter. Przejrzyj zawartość dysku i idź do sklepu elektronicznego. Kup Robco Call Tracer. Zamontuj je przy wideofonie i zadzwoń do Elijaha Witta. Wybieraj odpowiedzi B, A, B, C, C, C, C, C. Pojedź do niego. Zaraz po wejściu nagraj stan gry. Popatrz na panel kontrolny przy drzwiach. Przesuń maskę wiszącą na ścianie koło szafki i wciśnij przycisk. Za drzewkiem koło stołu jest drugi przycisk, nad kominkiem trzeci (wciśnij go tyczką bambusową), a czwarty na pięterku, za kwiatkiem. Użyj tyczki, aby dosięgnąć plakietki. Z łóżka zabierz notatki Witta, z szuflady książkę. Obejrzyj zdjęcia, zapamiętaj numery (w trybie Entertainment 77, 61, 44, 26; normalnie 70, 12, 84, 65, 39, 67). Weź szczypce z szafki, zjedź na dół i popatrz na tablicę ze znakami Majów. Podnieś książkę. Koło sofy znajdziesz kalendarz. Przesuń drzewko, wciśnij guzik. Za pomocą szczypiec wyjmij z kominka celofanową paczkę - w środku jest klucz. Spójrz na statuetkę, potem na jej brzuch. Znajdziesz dziurkę od klucza. Wykorzystaj świeżo znaleziony klucz, ustaw kombinacje liczb (cyfry Majów) i z komory za regałem wyjmij pudełko. Masz przed sobą dwie tarcze z datami (po lewej według kalendarza Majów, po prawej według zwykłego). Ustaw po kolei Men 11 i July 12, potem Ahau 4 i September 8, potem Muluc 3 i April 17, wreszcie Chuen 10 i May 20. Pudełko powinno się otworzyć - w środku znajdziesz trzecią część urządzenia Malloya i kilka kawałków onyxu. Jedź do Garden House. Weź przesyłkę z łóżka, odczytaj list (za pomocą książki, tak jak poprzednio). Połącz pudełko z kawałkami onyxu. Będziesz musiał poukładać kawałki w odpowiedniej kolejności. Poniższy diagram w dużym przybliżeniu pokazuje, jak należy to zrobić.

Ponumerujmy początkowy układ kawałków:

1	2	3	4	
5				
6	7			
8	9	10	11	12
13		14		15
16				17
18				
				19
20	21	22	23	24
			25	26

Musisz je poukładać tak, jak na podanym schemacie (A-F to symbole):

		24	18	10		
		19	A	1		
	4		17	23	2	
	25	B	14	C	22	
8	21	16		9	3	
13	D	5	E	26	F	15
	20	6	11	12	7	

Znajdziesz kolejną część maszyny Malloya. Połącz ze sobą wszystkie cztery części, podłącz moduł zasilający i wróć do biura. Wybierz odpowiedź A.

Dzień 9

Spójrz na ołtarz. Podnieś 14 kamiennych odłamków, połóż na ołtarzu i poskładaj. Weź kawałek pergaminu, za drzwiami znajdziesz kawałek węgla. Połącz obydwa przedmioty - otrzymasz mapę. Przerysuj labirynt na kartkę (w rzeczywistości, nie w grze). Musisz teraz znaleźć następujące przedmioty (przeważnie są w ślepych odnogach i na zakrętach): małą, kamienną czarkę, biały sztylet. Odszukaj ciało poszukiwacza, zabierz stłuczone okulary, obejrzyj szkła, weź pistolet, przyjrzyj mu się, potem obejrzyj pociski, weź latarnię i chusteczkę. Odszukaj szkielet wojownika. Weź tarczę, użyj zbitego szkła, aby przeciąć sznurek, którym przywiązana jest włócznia, weź sznurek i włócznię. Znajdź srebrny sztylet, młot i odszukaj pomieszczenie z kryształowymi cymbałkami. Użyj na nich młotka - stukaj po kolei (zgodnie ze schematem):

			1			
		7		12		
	5		8		10	
3		4		13		2
	6		11		9	

Otworzą się drzwi. Jesteś w pokoju kul ognistych. Schyl się, obróć w prawo, podejdź do muru, w lewo, podejdź do ściany, w prawo, do ściany, w lewo i idź korytarzem. Na najbliższym skrzyżowaniu skręć w prawo - jeżeli w komnacie jakieś drzwi po lewej były otwarte lub idź prosto - jeżeli otwarte były po prawej. Przejdź na poziom 2. Znajdź złoty sztylet i idź do komnaty z gniazdem szerszeni. Zmocz chusteczkę w nafcie, przyczep do włóczni i podpal. Wypłosz szerszenie dymem. Z rogu weź stos kafelków, połóż na ołtarzu. Zapamiętaj wizerunki trzech królów.



Podejdź do ołtarza i odtwórz wizerunki za pomocą kafelków. Wyjdź przez drzwi z wizerunkiem księżyca. Znajdź czerwony sztylet i idź do komnaty ze znakiem sztyletu na drzwiach. Rozejrzyj się po ścianach i podejdź do ołtarza. Włóż sztylet w otwory w następującej kolejności (poczynając od lewej): czarny, złoty, srebrny, biały i czerwony.

Podejdź do drzwi z symbolem pentagonu. Wejdź do środka. Popatrz na ściany, potem na zagadkę. Kliknij trzy razy na symbolu węża, raz na sztylecie, raz na wizerunku dwóch ptaków, dwa razy na statule, trzy razy na sztylecie i raz na pentagonie. Spotkasz Regan. Weź z kąta jej plecak. Wyjmij z niego linę i zarzuć na posąg. Gdy się przewróci, popatrz na szczelinę w dużym kawałku skały. Wysyp z pocisków proch (otwórz je scyzorykiem), wsyp go do kamiennej miski. Sznurek zmocz w nafcie i włóż do miski. Podpal lont i wetknij miskę w szczelinę. Podnieś dwa kawałki skały i połóż na dwóch filarach. Gdy będziesz już w statku kosmicznym i Fitzpatrick każe skierować pojazd na orbitę, naciśnij następujące elementy na konsoli sterującej: duże koło na samej górze; strzałka do góry, kółko, czerwony klawisz; strzałka w prawo, krzyżyk, pomarańczowy klawisz; strzałka w dół, trójkąt, żółty przycisk; strzałka w dół, romb, zielony klawisz. Teraz pozostaje tylko obejrzeć sekwencje końcowe.

Frogger

TEKKEN 2, ciosy - cz. 2 (PSX)

MARSHALL LAW

Wzrost: 1,79 cm
Waga: 69 kg
Wiek: 27 lat

Marshall Law chce się dowiedzieć, czemu Mishima Corp. dybie na jego dojo. Law ma zamiar osobiście wytłumaczyć Kazuyi, że to nie najlepszy pomysł.

CIOSY SPECJALNE

Flip (30%) można powtórzyć drugi raz: X + ●
Niskie kopnięcie (15%): ↓ + X
Wślizg (17%): ↓, ↘, ↘ (przytrzymać) + X
Podwójny flip (30%): ↓ (2 s), ↑ (przytrzymać) + X + ●
Podcięcie (35%): ↙ + ●
Kopnięcie z obrotu (15%): ↘ + X
Flip (30%): ↓ (2 s), ↑ + ●
Bardzo duży flip (40%): ↓ (2 s), ↑ (przytrzymać) + ●

SUPERCIOS

Supercios pięścią (100%): ↙ + □ + Δ

CHWYTY

Cios pięścią w twarz (30%): Δ + ●
Jogging po klacie (30%): □ + X
Karmienie ziemią (35%): Δ + ●, □, Δ, □ + Δ
Przywitanie z kolanem (40%): →, → (przytrzymać) + X + ●

COMBOS

2 hity (22%): □, Δ
3 hity (24%): → (przytrzymać) + Δ, Δ, Δ
5 hitów (30%): → + □, □, □, □, □
7 hitów („mnustfo durzo procentuf"): → + □, □, □, □, Δ, Δ, Δ
6 hitów (44%): → + □, □, □, → (przytrzymać) + Δ, Δ, Δ
2 hity (37%): ↓ + ●, X
2 hity (40%): ↓ (przytrzymać) + Δ, X
2 hity (42%): ↓ + X, ●
3 hity (44%): ●, X, ●
3 hity (45%): X, X, X
2 hity (50%): ●, ↑ + X
2 hity (55%): X, ●
2 hity (60%): X + ●, X
4 hity (64%): ↓ (przytrzymać) + X, X, X, ●

COMBO 10's

10 hitów (88%): ↘ + □, Δ, Δ, □, X, X, X, ●, X, ●
10 hitów (95%): ↘ + □, X, Δ, Δ, X, X, X, ●, X, ●
10 hitów (106%): ↘ + □, Δ, Δ, □, X, ↓ + X, X, ●, ●, ●
10 hitów (109%): ↘ + □, X, Δ, Δ, X, ↓ + X, X, ●, ●, ●
10 hitów (114%): ↘ + □, X, Δ, Δ, X, ↓ + X, X, X, ●, ●, ●

KING

Wzrost: 1,90 cm
Waga: 85 kg
Wiek: 32 lata

Po pierwszym turnieju King wpada w alkoholizm. Do drugiego turnieju zostaje wciągnięty przez Armor Kinga.

CIOSY SPECJALNE

Flip (25%): → + □ + ●
Podwójne kopnięcie z wyskoku (25%): X + ●
Niskie kopnięcie (17%): ↓ + X + ●
Naskok i uderzenie łokciem (15%): (kiedy przeciwnik leży na ziemi) ↓ + □ + Δ
Uppercut w brzuch (10%): →, →, Δ
Nurkowanie w kierunku przeciwnika (15%): →, → + □ + Δ
Uppercut (20%): →, → + Δ
Kopnięcie (30%): →, → + ●

COMBOS

2 hity (27%): ↓ + X + ●, Δ
2 hity (30%): → + □, Δ
2 hity (38%): (kiedy przeciwnik robi combo) →, →, □, □ + Δ
4 hity (38%): ↓ (2 s), ↘ (przytrzymać) + X, X, X, X albo ↓, X + ●, ●, ●, ●
3 hity (40?%): → + □, Δ, □
4 hity (44%): (kiedy przeciwnik robi combo) ↓ + X + ●, ●, ●, ●, Δ,
5 hitów (119%): (kiedy przeciwnik robi combo) ↓ + X + ●, ●, ●, ●, Δ, □, X

SUPERATAK

Uderzenie pięścią (50%): → (przytrzymać) + □ + Δ

CHWYTY

Karuzela (70%): →, ←, ↙, ↓, ↘, → (przytrzymać) + □
Pile Driver (65%): ↙, → (przytrzymać) + □ + Δ
Łamanie karku (25%): ↓, ↘, → (przytrzymać) + □
Łamanie nogi (30%): →, ↘ (przytrzymać) + Δ + X
Inne sposoby łamania nóg (30%): ↙ (przytrzymać) + □ + Δ
Karmienie kolanem (30%): □ + X
Przerzut (30%): Δ + ●
DDT (55%): ↙, ↙ (przytrzymać) + □ + Δ

CHWYTY COMBO

Łamanie nogi + jeszcze jedno łamanie nogi + Romero (30% + 30% + 50%): →, ↘ (przytrzymać) + Δ + X, □ + Δ, □, X, □ + Δ + ●, □ + Δ, X, ●, □ + Δ, □ + Δ + ● + X
Łamanie czachy + łamanie kości (25% + 18%): →, ↘ (przytrzymać) + Δ + ● albo □ + X, Δ, □, □ + Δ
Łamanie wszystkiego po trochu (25% + 18% + 15%): →, ↘ (przytrzymać) + Δ + ● albo □ + X, □ + Δ, X + ●, □ + Δ
Kolejne łamanie (nogi) + węzeł gordyjski (30% + 40%): →, ↘ (przytrzymać) + Δ + X, □ + Δ, X, □, □ + X
Skok z przeciwnikiem (30%): ↓, ↘, → (przytrzymać) + □, □ + Δ
Łamanie nogi + drugie łamanie nogi (30% + 30%): →, ↘ (przytrzymać) + Δ + X, □ + Δ, □, X, □ + Δ + ●
Łamanie nogi + skręcanie karku (30% + 35%): →, ↘ (przytrzymać) + Δ + X, □, Δ, X, □, □ + Δ

COMBO 10's

10 hitów (89%): □, Δ, □, □, Δ, ●, ●, ●, □, □
10 hitów (95%): □, Δ, □, □, Δ, ●, ●, ●, □, X
10 hitów (96%): □, Δ, □, □, X, X, ●, ●, □, □
10 hitów (102%): □, Δ, □, □, X, X, ●, ●, □, X
10 hitów (107%): □, Δ, □, □, X, X, ●, X, Δ, □ + Δ

BRUCE IRVIN

Wzrost: 2,10 cm
Waga: 96 kg
Wiek: 27 lat

Jeden z najlepszych kick boxerów na Bronxie. Specjalizuje się w thai boxie. Istnieją podejrzenia, że ma jakiś związek ze śmiercią partnera Lei, Wulonga. Jest też jego sub-bossem.

CIOSY SPECJALNE

Flip do tyłu: ←, ←, X + ●
Wykop z flipa (35%): (w czasie robienia flipa) ●
Kopnięcie z obrotu w brzuch (12%): ↘ + X
Kopnięcie z obrotu (45%): →, → + X
Uderzenie pięścią z wyskoku (40%): □ + Δ
Uderzenie z łokcia z półobrotu (25%): → (przytrzymać) + □ + Δ
Kopnięcie w klatkę piersiową (20%): ← + X
Kopnięcie z wyskoku (35%): →, → (przytrzymać) + ●
Kopnięcie w brzuch (25%): ↘ + X + ●

CHWYTY

Kopnięcie kolanem z obrotu (20%): →, ↓, ↘ (przytrzymać) + □ + Δ + ●
Kopnięcie kolanem z wyskoku (25%): □ + X
Kopnięcie kolanem (35%): Δ + ●

CHWYTY COMBO

Kopnięcie kolanem z obrotu + rzucenie (20% + 35%): →, ↓, ↘ (przytrzymać) + □ + Δ + ●, □ + Δ, □ + Δ, □ + Δ
Kopnięcie kolanem z obrotu + drugie kopnięcie z obrotu (20% + 15%): →, ↓, ↘ (przytrzymać) + □ + Δ + ●, ●, □ + Δ + X

COMBOSY

2 hity (20%): ↘ + □, Δ
2 hity (25%): ↓ + X + ●, X
2 hity (32%): ← + X, Δ
3 hity (32%): □, Δ, ↓ + ●
2 hity (40%): ← + X, ●
3 hity (42%): □, Δ, ●
3 hity (42%): □, Δ, X
4 hity (49%): □, Δ, □, Δ
2 hity (50%): X, X
3 hity (50%): → (przytrzymać) + □, Δ, □
3 hity (50%): ← + ●, X, ↓ + ●
3 hity (52%): □, Δ, → + ●
3 hity (53%): → + ●, X, ●
3 hity (55%): □, ●, X
3 hity (60%): ← + ●, X, ●
4 hity (64%): X, Δ, □, ●
3 hity (97%): ↘ + X, □, ↑ (przytrzymać) + Δ

Zooltar

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

GWARANTUJEMY

- stałą cenę poszczególnych wydań, w zakresie opłaconego terminu,
- regularną dostawę zaprenumerowanych czasopism pod podany adres,
- niższy koszt zakupu poszczególnych wydań w stosunku do ceny kioskowej,
- dostawę prenumeraty bez dodatkowych opłat (koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo).

Zachęcamy do zamawiania naszych czasopism.

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

PCkurier *to najpopularniejsze w Polsce czasopismo informacyjne przeznaczone dla użytkowników komputerów. Dwutygodnik ten dostarcza aktualne, techniczne i rynkowe informacje o oprogramowaniu i sprzęcie komputerowym.*

Cena kioskowa: 2,60 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 13 wydań (pół roku)
33 zł
zamiast 33,80 zł

za 26 wydań (cały rok)
62 zł
zamiast 67,60 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 13 wydań (pół roku) 115 zł
za 26 wydań (cały rok) 225 zł

ENTER *to miesięcznik poświęcony technice mikrokomputerowej i jej zastosowaniom. Wydaniom seryjnym ENTER towarzyszą kilka razy w roku numery specjalne, będące kompedium wiedzy na wybrane tematy.*

Dla Prenumeratorów LUPUSA - ENTER specjalny - GRATIS!

Cena kioskowa:
ENTER 3,50 zł
ENTER CD 9,50 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 12 wydań (cały rok)
ENTER **36 zł**
zamiast 42 zł

ENTER CD* **56 zł**
zamiast 66 zł

* prenumerata CD zawiera 12 wydań miesięcznika ENTER oraz 4 krążki CD-ROM, po jednym na każdy kwartał.

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
ENTER - za 12 wydań (cały rok) 111,60 zł
ENTER CD - za 12 wydań 131,60 zł

Magazyn AMIGA *to miesięcznik przeznaczony dla użytkowników komputerów AMIGA. Zawiera porady i opisy dotyczące obsługi różnych typów AMIG, recenzje najnowszych programów, płyt CD-ROM oraz sprzętu peryferyjnego.*

Cena kioskowa: 3,50 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 12 wydań (cały rok)
36 zł
zamiast 42 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 12 wydań (cały rok) 111,60 zł

GAMBLER *to miesięcznik poświęcony rozrywce komputerowej. W każdym wydaniu pismo prezentuje wiele fachowych recenzji i opisów najnowszych gier komputerowych i wideo.*

Cena kioskowa:
GAMBLER 3,30 zł
GAMBLER CD 9,99 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 12 wydań (cały rok)
GAMBLER **34 zł**
zamiast 39,60 zł

GAMBLER CD* **56 zł**
zamiast 66,36 zł

* prenumerata CD zawiera 12 wydań miesięcznika GAMBLER oraz 4 krążki CD-ROM, po jednym na każdy kwartał.

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
GAMBLER - za 12 wydań (cały rok) 109,60 zł
GAMBLER CD - za 12 wydań 131,60 zł

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

Kupon nr 6 ważny do: 31.01.97 r.

	liczba pren.	cena prenumerat	Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę – kwota za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań 33,00 zł		
		26 wydań 62,00 zł		
ENTER		12 wydań 36,00 zł		
ENTER CD		12 wydań 56,00 zł		
GAMBLER		12 wydań 34,00 zł		
GAMBLER CD		12 wydań 56,00 zł		
AMIGA		12 wydań 36,00 zł		
TELECOM FORUM		12 wydań 30,00 zł		
CADCAM FORUM		12 wydań 40,00 zł		
NET FORUM		6 wydań 23,00 zł		
UNIX FORUM		6 wydań 23,00 zł		

☐ proszę o rachunek uproszczony
☐ Jestem podatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy
NIP
suma
podpis osoby upoważnionej

Kupon nr 6 ważny do: 31.01.97 r.

	liczba pren.	cena prenumerat	Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę – kwota za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań 33,00 zł		
		26 wydań 62,00 zł		
ENTER		12 wydań 36,00 zł		
ENTER CD		12 wydań 56,00 zł		
GAMBLER		12 wydań 34,00 zł		
GAMBLER CD		12 wydań 56,00 zł		
AMIGA		12 wydań 36,00 zł		
TELECOM FORUM		12 wydań 30,00 zł		
CADCAM FORUM		12 wydań 40,00 zł		
NET FORUM		6 wydań 23,00 zł		
UNIX FORUM		6 wydań 23,00 zł		

☐ proszę o rachunek uproszczony
☐ Jestem podatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy
NIP
suma
podpis osoby upoważnionej

Kupon nr 6 ważny do: 31.01.97 r.

	liczba pren.	cena prenumerat	Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę – kwota za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań 33,00 zł		
		26 wydań 62,00 zł		
ENTER		12 wydań 36,00 zł		
ENTER CD		12 wydań 56,00 zł		
GAMBLER		12 wydań 34,00 zł		
GAMBLER CD		12 wydań 56,00 zł		
AMIGA		12 wydań 36,00 zł		
TELECOM FORUM		12 wydań 30,00 zł		
CADCAM FORUM		12 wydań 40,00 zł		
NET FORUM		6 wydań 23,00 zł		
UNIX FORUM		6 wydań 23,00 zł		

☐ proszę o rachunek uproszczony
☐ Jestem podatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy
NIP
suma
podpis osoby upoważnionej

Kupon nr 6 ważny do: 31.01.97 r.

	liczba pren.	cena prenumerat	Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę – kwota za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań 33,00 zł		
		26 wydań 62,00 zł		
ENTER		12 wydań 36,00 zł		
ENTER CD		12 wydań 56,00 zł		
GAMBLER		12 wydań 34,00 zł		
GAMBLER CD		12 wydań 56,00 zł		
AMIGA		12 wydań 36,00 zł		
TELECOM FORUM		12 wydań 30,00 zł		
CADCAM FORUM		12 wydań 40,00 zł		
NET FORUM		6 wydań 23,00 zł		
UNIX FORUM		6 wydań 23,00 zł		

☐ proszę o rachunek uproszczony
☐ Jestem podatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy
NIP
suma
podpis osoby upoważnionej

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

TELECOM Forum *to miesięcznik informujący o opracowaniach i wdrożeniach produktów telekomunikacyjnych, zastosowaniach obejmujących instalacje i rozwiązania techniczne najnowszych i tradycyjnych urządzeń z zakresu telekomunikacji.*



Dostępny w wytypowanych kioskach. Cena kioskowa: 3,00 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 12 wydań (cały rok)
30,00 zł
zamiast 36 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 12 wydań (cały rok) 105,60 zł

CADCAM FORUM *to miesięcznik informujący o systemach i obszarach zastosowań komputerowego wspomagania projektowania i produkcji m. in. w architekturze, budownictwie, geodezji, kartografii, mechanice, elektronice, grafice.*



Dostępny w wytypowanych kioskach. Cena kioskowa: 4,50 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 12 wydań (cały rok)
40 zł
zamiast 54 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 12 wydań (cały rok) 131,00 zł

NETforum *to dwumiesięcznik zajmujący się tematyką szeroko pojętych sieci komputerowych: od sieci lokalnych LAN, poprzez metropolitalne MAN, do sieci o zasięgu światowym WAN.*



Dostępny w wytypowanych kioskach. Cena kioskowa: 4,50 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 6 wydań (cały rok)
23 zł
zamiast 27 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 6 wydań (cały rok) 68,50 zł

UNIXforum *to dwumiesięcznik traktujący o systemach wielodostępnych i wielozadaniowych. Jest przeznaczony dla użytkowników systemów otwartych, administratorów instalacji komputerowych, dla firm wdrażających zintegrowane systemy komputerowe.*



Dostępny w wytypowanych kioskach. Cena kioskowa: 4,50 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 6 wydań (cały rok)
23 zł
zamiast 27 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 6 wydań (cały rok) 68,50 zł

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

ZASADY

1. Warunkiem otrzymania czasopisma w PRENUMERACIE LUPUSA jest wpłata wyłącznie na zamieszczonym obok kuponie (kupon jest honorowany przez pocztę i bank).
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu przez Wydawnictwo opłaconego kuponu prenumeraty (co może trwać do 4 tygodni od momentu wpłaty), na taką liczbę wydań jaka została zamieszczona na kuponie.
3. Ciągłość prenumeraty zachowana jest wtedy, gdy kupon zamówienia dotrze do Wydawnictwą przed wygaśnięciem poprzedniej prenumeraty (o czym informuje naklejka adresowa).
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie z działem prenumeraty wydawnictwa, tel. 41-51-21 od 9.00 do 16.00.
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego bądź nieczytelnego wypełnienia kuponu.
6. W celu otrzymania rachunku uproszczonego lub faktury VAT konieczne jest wypełnienie odpowiednich rubryk na kuponie prenumeraty.

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

ODCINEK DLA POCZTY

złotych ... groszy
słownie
Wpłacający
adres
Odbiorca prenumeraty
adres Odbiorcy
NUMER Prenumeratora

na rachunek:
**LUPUS Sp. z o. o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
1599-318121-136
PKO IX O/Warszawa**

datownik — podpis przyjmującego — opłata zł

ODCINEK DLA BANKU

złotych ... groszy
słownie
Wpłacający
adres
Odbiorca prenumeraty
adres Odbiorcy
NUMER Prenumeratora

na rachunek:
**LUPUS Sp. z o. o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
1599-318121-136
PKO IX O/Warszawa**

datownik — podpis przyjmującego — opłata zł

ODCINEK DLA POSIADACZA RACHUNKU

złotych ... groszy
słownie
Wpłacający
adres
Odbiorca prenumeraty
adres Odbiorcy
NUMER Prenumeratora

na rachunek:
**LUPUS Sp. z o. o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
1599-318121-136
PKO IX O/Warszawa**

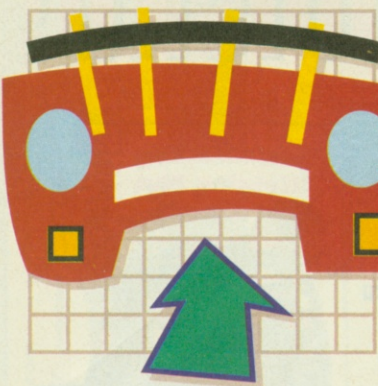
datownik — podpis przyjmującego — opłata zł

ODCINEK DLA WPŁACAJĄCEGO

złotych ... groszy
słownie
Wpłacający
adres
Odbiorca prenumeraty
adres Odbiorcy
NUMER Prenumeratora

na rachunek:
**LUPUS Sp. z o. o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
1599-318121-136
PKO IX O/Warszawa**

datownik — podpis przyjmującego — opłata zł



PLAYSTATION

WIPEOUT 2097

W poprzednim numerze za najlepszą grę roku na PSX uznałem Tekkena 2. Ani mi w głowie zmieniać zdanie (nadal walczę z Froggerem, który urządza awantury za każdym razem, gdy pożyczam komuś konsolę i ON nie może grać). Ale Tekken nie jest już sam na pierwszym miejscu. Dołączył do niego wipEout 2097. Nie wspomniałem o nim poprzednio, ponieważ dotarł do Polski w momencie, gdy miałem już gotowy opis Tekkena 2. Jak to mówią: „co się odwlecze, to nie utonie" (czy jakoś tak), przyszedł więc czas na zachwycanie się wipEoutem.

To nie jest tylko gra – to WYDARZENIE samo w sobie. Virgin, podobnie jak w przypadku pierwszej części, wydał już soundtrack na kompakcie, oprócz tego można kupić koszulki, plecaki, torby i czapki z logo gry. Z wipEoutem wiąże się cała infrastruktura. Nawet na MTV



można obejrzeć teledysk, będący niejako reklamą gry. I rzeczywiście, jest co reklamować.

Krótko mówiąc, są to najszybsze i najbardziej ekscytujące wyścigi, jakie zrobiono na jakąkolwiek platformę. Wyrażam tu swoją własną opinię, ale sądzę, że jeżeli przesadzam to niewiele. Do wipEout 2097 nie umywa się żadna Sega Rally, Ridge Racer Revolution czy cokolwiek innego, co dotąd widzieliście.

Jest to przy okazji jeden z najlepszych sequeli, w jakie grałem w tym roku (oprócz WC4, Pandora Directive i Syndicate Wars – ta ostatnia będzie niedługo na PSX).

Wspomnę krótko, o co w grze chodzi, bo na pewno znajdą się tacy, którzy nie grali jeszcze w część pierwszą. wipEout to wyścigi pojazdów antygrawitacyjnych na specjalnie przygotowanych trasach. Silniki antygrawitacyjne (mniej więcej takie same, jakie są montowane w UFO) pozwalają uzyskiwać bardzo duże przyspieszenia w bardzo krótkim czasie oraz osią-



gać prędkość rzędu 310 km/h. Przyznajcie, że to sporo. Przy okazji na każdej z tras znajdują się specjalne pola, które pozwalają na gwałtowne przyspieszenie oraz aktywację różnych rodzajów broni, w jaką wyposażone są pojazdy. Dzięki temu walka o pierwsze miejsce nie ogranicza się tylko do wyścigów z przeciwnikami. Można też na nich zapolować.

Drugi wipEout to nie tylko nowe trasy do części pierwszej. Zmieniło się mnóstwo rzeczy. W końcu da się zniszczyć pojazd przeciwnika. Dawniej strzał z rakiety powodował tylko utratę prędkości, teraz nawet utratę osłon, co może doprowadzić do bardzo ładnej eksplozji i przegrania wyścigu.

Inaczej są też zorganizowane same wyścigi. Sześć tras zostało podzielonych na trzy grupy (po dwie). Każda grupa to inna klasa, czyli inny stopień trudności. Najłatwiejszy jest Vector, potem Venom a najtrudniejszy Rapier. Klasy różnią się nie tylko skomplikowaniem samego toru, ale także maksymalną prędkością, jaką mogą na nich osiągnąć statki. Kiedy uda Wam się skończyć wszystkie sześć tras na pierwszym miejscu, będziecie mogli ścigać się w nowej klasie o nazwie Phantom. Różnica polega na tym, że teraz każdą trasę trzeba przejechać w klasie Rapier. Na dodatek macie tylko trzy próby. Taki sam system został wykorzystany w wipEoucie pierwszym. Ten pomysł ma jedną niewątpliwą zaletę. Kiedy już się wydaje, że jesteście świetni, nagle okazuje się, że musicie poznawać każdą trasę od nowa, bo w tych samych warunkach, ale przy większej prędkości statek zachowuje się zupełnie inaczej. Cała zabawa zaczyna się od początku.



Po ukończeniu Phantom Challengu uzyskujecie dostęp do dwóch specjalnie skonstruowanych tras o bardzo wysokim stopniu skomplikowania. Masakra. Każda pozycja medalowa daje możliwość darmowej kontynuacji bez utraty „życia". Na marginesie, chcę szybko zdementować pogłoski (rozpowszechniane także przez moją skromną osobę), jakoby „dwójka" była łatwiejsza od „jedynki". To sprawdza się tylko w przypadku dwóch pierwszych tras, rzeczywiście banalnych. Ale spróbujcie je przejechać w klasie Phantom to zmienicie zdanie na temat „trudności gry".

W w2097 mamy do dyspozycji cztery różne statki czterech korporacji. Oprócz znanych już Feisara, AG Systems i Auricomu jest jeszcze nowicjusz – rosyjska firma Qirex. Produkuje ona bardzo szybkie i wytrzymałe statki, jednak stosunkowo mało zwrotne. Moją ulubioną firmą jest AG Systems (cholernie zwrotny i dość szybki statek), ale zdecydowanie najlepszy jest Auricom (bardzo „wyważony" statek). Dobór statku jest naprawdę bardzo ważny. Tak jak napisałem w recenzji (Gambler 11/96), w w2097 naprawdę daje się wyczuć różnicę między poszczególnymi sprzętami.

Jednym z największych atutów gry jest, podobnie jak w części pierwszej, wspaniała muzyka. Została zrobiona przez najlepszych artystów z szeroko



pojętej sceny muzyki techno (nie chcę się wdawać w szczegóły – jungle, rave, goa, trance itp.) i rzeczywiście nie ma sobie równych. W trakcie jazdy możemy posłuchać muzyki m.in. Prodigy (ich najnowszy singel Firestarer w wersji instrumental), Future Sound of London, Fluke, Chemical Brothers czy CoLD SToRAGE. Soundtrack został sprowadzony do Polski wspólnym wysiłkiem firm CD Projekt (chwała jej za to) oraz Sony Polska (chwała jej za to). Jeżeli podobała Wam się gra albo po prostu lubicie posłuchać muzyki tego typu, lećcie do sklepów.

wipEout 2097 jest wspaniałą, „wymagającą" grą, która naprawdę może zapewnić rozrywkę na bardzo, bardzo długo. Zadanie na jutro: kupić i grać.

Zooltar 2097

wipEout 2097
Psygnosis
Ocena: 98%
Dystrybucja: Sony Polska



RESIDENT EVIL

Zacznę (za przeproszeniem) z grubej rury. Resident Evil to chyba jedna z najlepszych gier na PSX, jakie się dotychczas ukazały. Bez wątpienia zasłużyła sobie na szybko zdobyty tytuł superhitu. Ale po kolei (polskiej i państwowej): Resident Evil to horror, gra ideą i wykonaniem przypominająca Alone in the Dark z PC. Nasze zadanie polega na eksploracji i odkryciu tajemnicy opuszczonej rezydencji w Raccoon Forest. Kierujemy poczynaniami jednego z komandosów elitarnego oddziału Bravo, który miał za zadanie sprawdzić, co do jasnej cholery stało się z komandosami elitarnego oddziału Alpha, wysłanymi do zbadania tajemniczej serii zbrodni w Lesie Szopów (Raccoon Forest).

Nasi dzielni chłopcy odnaleźli helikopter Alphy, lecz nim



cokolwiek wydedukowali, napadł na nich stworek, wyglądem przypominający skrzyżowanie Godzilli z kotem Billa Clintona. Bohaterscy komandosi błyskawicznie wprowadzili w życie plan G/987-42, rzucając się do panicznej ucieczki w kierunku najbliższego budynku. Ten okazał się miejscem dość dziwnym, więc, skoro opuszczenie domo-



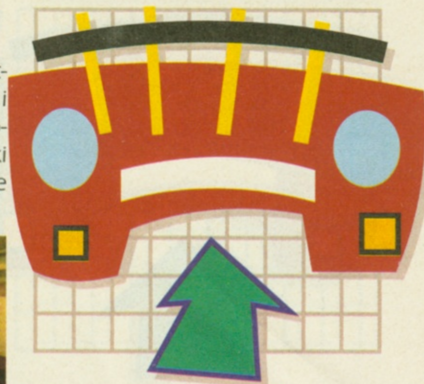
stwa uniemożliwiał kociak, postanowili spenetrować rezydencję. Tu kończy się zgrabne, dość sprawnie zrealizowane i nastrojowe intro, a rozpoczyna właściwa przygoda. Wybieramy jedną z dwóch postaci: paskudnego fizola Chrisa lub laseczkę Jill. Osobiście polecam panienkę – ma gana i pomaga jej inny kumpel, Barry.

W Resident Evil jest wszystko, co trzeba. Czyli flaki, flaki i flaki. No i sporo rodzajów broni, którymi możemy owe flaki wypruwać. Ale uwaga! To nie



jest bezmyślna jatka! Tu panuje nastrój grozy, a nie splattera. Zombie lubią się ukryć i zaskoczyć nas, więc broń trzeba mieć zawsze gotową do strzału. Jednym słowem, nastrój jest obłędny, a potęguje go jeszcze wyśmienite wykonanie gry.

Grafika jest DOSKONAŁA. Wspaniale zaprojektowane, renderowane wnętrza, świetne animacje – this is KUL!!! Dźwięk jest jeszcze lepszy – umiejętnie stopniuje napięcie, nie przeszkadza w graniu, podkreśla atmosferę. Niestety, do dźwięku, a konkretnie do głosów bohaterów, odnosi się jedyne poważniejsze zastrzeżenie wobec gry – są beznadziejne. Czy nie można było zatrudnić do nagrania



profesjonalnych aktorów? Na szczęście, nie przeszkadza to w grze, ale... Nic to.

Grać. Grać. Musicie grać. Nie macie wyjścia. [Tu Boog Zooltar – grałem i podobało mi się tak średnio, bo system walki jest do d...]

Jakub T. Janicki



Resident Evil
Capcom
Ocena: 91%
Sprzedaż: PSX Projekt

CASPER

Najpierw była amerykańska kreskówka, o przyjaznym do obrzydliwości duszku Kacprze. Potem był amerykański film fabularny, w którym duszek nazywał się już Casper [i dalej był przyjazny do obrzydliwości – Zooltar]. Naturalną koleją rzeczy, przyszedł czas na GRĘ KONSOLOWĄ. Potem już tylko system bitewny i karcianka [które też będą przyjazne, aż do obrzydliwości – Zooltar].

Casper należy do rzadko reprezentowanego na PSX gatunku gier przygodowych. Oczywiście, niech starzy wyjadacze się nie napalają – gra przeznaczona jest raczej tylko dla dzieci, więc i zagadki dostosowane są raczej do ich poziomu (zbierz kawałki obrazka i upchnij w ramki, weź wiadro, napełnij je wodą i zgaś kominek itp.) Scenariusz gry oparty jest na filmowym. Do domu, w którym zamieszkuje Casper, Whipstaff Manor, wprowadza się wdowiec, dr James Harvey wraz z córeczką Kat. Nasz duszek tę ostatnią wybiera sobie jako osobę, z którą chce się zaprzyjaźnić i, aby tego dokonać, musi znaleźć dla niej prezent. Lata więc Casper (przypominając nieco rozlaną w stanie nieważkości butelkę śmietany) po starej rezydencji, zbiera różne rzeczy, używa ich i łączy ze sobą. Ot, i cała filozofia.



Pod względem oprawy Casper jest grą bardzo porządną, ale bez specjalnych bajerów. Grafika, w stosunku do przygodówek tego typu z PC, została uzupełniona o możliwość wznoszenia się i opadania, co prawda, nie-



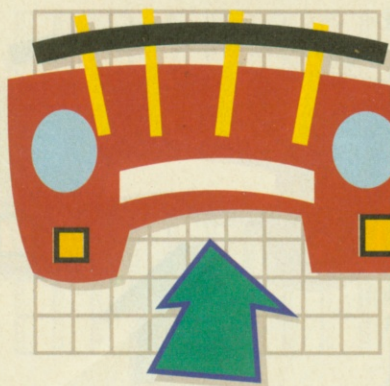


zbyt przydatną, ale sprawia miłe wrażenie absolutnej trójwymiarowości. Poza tym na plus grafice trzeba zaliczyć całkowitą przejrzystość. Dźwięk jest bardzo sympatyczny i nie narzuca się. Na uwagę zasługuje bardzo przyjemny motyw muzyczny. Głosu Casprowi użyczył ten sam aktor, co w wersji filmowej i zrobił to bardzo dobrze. Ogólnie – miłe dla oka i ucha.

Żeby podsumować w kilku słowach – Resident Evil to nie jest, ale pograć można. A tak na poważnie, to polecam rodzicom nie mającym co kupić dzieciom pod choinkę. Można będzie zyskać chwilę spokoju.

Jakub T. Janicki

Casper
Interplay
Ocena: 69%
Sprzedaż: PSX Projekt





Wśród niedawnego wysypu gier, stworzonych przez Segę i przeznaczonych wyłącznie dla Saturna, można wyłuskać również „perełkię" wieloplatformową. Tomb Raider firmy Core był zapowiadany od dłuższego czasu i na screenach wyglądał bardzo obiecująco. A jak prezentuje się gotowy produkt?

Zacznę od grafiki, bo na niej właśnie opiera się sukces gry. Tomb Raidera można chyba uznać za specyficzną grę „doomopodobną", choć widok nie jest oglądany tylko oczami bohatera. Na ekranie widać również sylwetkę postaci, którą kierujemy. Tu zatrzymam się na moment – Lara Croft (główna bohaterka Tomb Raidera) jest jedną z najciekawszych, „growych" postaci ostatnich miesięcy. To rodzaj „żeńskiego McGyvera", podróżniczka i odkrywczyni, która podejmuje się zadania odnalezienia tajemniczego artefaktu, posiadającego tajemniczą moc. Poza tym Lara jest zgrabną brunetką. Ma czym oddychać i bardzo wdzięcznie się porusza – aż ręce same rwą się do joypada. Obsługa gry jest bardzo wygodna – wszystkie przyciski joypada (czyli osiem) mają przydzielone funkcje (a niektóre z nich nawet po kilka, w zależności od sytuacji). Dostępnych jest wiele czynności, od prostego





biegania i chodzenia, po skoki kilku rodzajów, strzelanie i pływanie. Każdy ruch ma swoje zastosowanie w odpowiedniej części gry, warto więc przed rozpoczęciem właściwej rozgrywki spędzić trochę czasu na przyzwyczajaniu się do rozłożenia klawiszy joypada. Służy do tego specjalna opcja wybierana z ekranu głównego – Gym. Lara, oprowadzając nas po swym domu, prezentuje wszelkie dostępne techniki poruszania się, skoków itp. Bardzo ciekawy pomysł, niestety rzadko goszczący w podobnych grach.

Będzie to pewnym uproszczeniem, mogę jednak stwierdzić, że (przynajmniej jeżeli chodzi o prezentację akcji) pierwowzorem dla Tomb Raidera był pecetowy Fade to Black. Ujęcie zza pleców głównej postaci występuje w obu grach, choć oczywiście pod względem grafiki FtB nie da się w żaden sposób porównać do Tomb Raidera. Tutaj mamy ogromny przepych teksturowanych wektorów, począwszy od otoczenia, a skończywszy na przeciwnikach. Tak, wykorzystano tu patent z Quake'a i zlikwidowano płaskie, bitmapowe sylwetki przeciwników, zastępując je teksturowanymi figurkami. Szczerze mówiąc, trudno mówić o przeciwnikach, jako że Larze w wykonaniu zadania przeszkadzają głównie... zwierzęta! Nie jest to więc gra przeznaczona dla członków Towarzystwa Opieki nad Zwierzętami. Aż ciarki przechodzą po plecach, gdy dziewczyna bez żadnych skrupułów celnymi strzałami z pistoletów zabija biegające beztrosko lupusy (eee... to jest wilki). Inni przedstawiciele fauny to m.in.: nietoperze, niedźwiedzie, goryle i przerośnięte jaszczury. W przyszłych ofiarach można więc przebierać jak w ulęgałkach.

Nie sposób nie dopatrzeć się w Tomb Raiderze wątków, zapożyczonych z filmów o Indianie Jonesie. Poza ogólną atmosferą i wyglądem otoczenia (jaskinie, zaginione miasta, katakumby) są momenty wyjęte „żywcem" ze wspomnianych produkcji, jak choćby ogromna, kamienna kula, goniąca bohaterkę przez korytarze. Nie powiem, wszelkie tego typu bajerki wyszły całkiem nieźle i nadały grze posmak prawdziwej przygody.



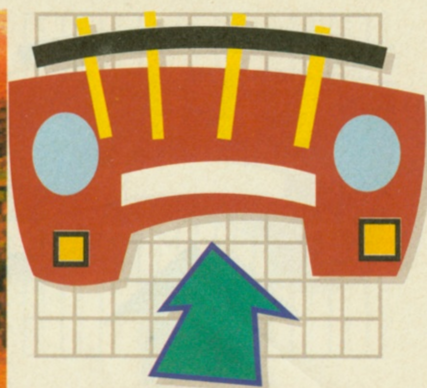
Jak wspomniałem, grafika to mnóstwo tekstur bardzo dobrej jakości. Aż dziwne, jak przy takim przepychu grafiki kamera może mieć płynne ruchy? Oczywiście, gdy na ekranie pojawi się jednocześnie zbyt wiele obiektów, animacja przez krótką chwilkę „szarpie", ale za moment wszystko jest w porządku. Występuje



też inny błąd związany z grafiką – mam na myśli pojawiające się czasem „przebijanie tekstur". Otóż co pewien czas (na szczęście rzadko), gdy kamera podjedzie zbyt blisko ściany, ta znika. Jest to nieprzyjemny efekt – ciut psuje ogólne wrażenie, ale nie ma większego wpływu na przebieg akcji.

Dźwięk to oddzielna historia. Moim zdaniem, jest go po prostu za mało. Są naturalnie wszystkie odgłosy otoczenia, ruchów postaci i natury (np. szum wodospadu), zrobione bardzo sugestywnie. Ale ja mam na myśli muzykę. Od czasu do czasu, w kluczowych momentach, pojawia się na kilkanaście/kilkadziesiąt sekund melodia, po czym nagle zostaje przerwana. Nie byłoby to takie straszne, gdyby nie fakt, iż nawet te krótkie kawałki wprowadzają znakomitą atmosferę. Szkoda więc, że nie można słuchać tej muzyki podczas całej gry.











Bardzo dobrze wprowadzono do gry wątki logiczne. W każdym z poziomów, aby trafić do wyjścia, trzeba wykonać odpowiednie czynności. A to zwyczajnie przesunąć odpowiednie dźwignie, a to znaleźć brakujące tryby do mechanizmu otwierającego bramę... Widać, że autorzy pomysłów mieli sporo. Czasem tylko duża powierzchnia poszczególnych poziomów może sprawić trudność w odnalezieniu odpowiedniego przedmiotu czy dźwigni.



Co mogę napisać na koniec? Na pewno nie zawiodłem się na Tomb Raiderze. Bawiłem się znakomicie, choć nie miałem okazji grać tak długo, jak bym chciał (tylko przez kilka dni, a i to dzięki uprzejmości firmy Bobmark, która udostępniła mi wersję „przedsprzedażną"). Świetna propozycja na zimowe wieczory.





Yuyo

Dystrybucja (Saturn):
Bobmark International j.v.
01-034 Warszawa
ul. Smocza 18
tel. 38 05 02



TOMB RAIDER
Eidos 1996
Zręcznościowa
Saturn, PSX, PC

Grafika	85%
Dźwięk	73%
Ogółem	**83%**

WORLDWIDE SOCCER '97

Co może być tak fantastycznego w grze piłkarskiej? W tym przypadku – niemal wszystko. Zacznę od elementu, na który chyba większość zwraca uwagę już na wstępie. Grafika w tym wypadku jest niemal perfekcyjna. Możliwe, że w tym momencie lekko ponoszą mnie emocje, ale jestem zupełnie pewien – lepszej grafiki w istniejących grach nie uświadczysz. Tradycyjnie już teksturkowo–wektorowe figurki piłkarzy są znakomitej jakości, bardzo wyraźne i naturalne. Najbardziej jednak zadziwia realizm, z jakim zawodnicy się poruszają, kopią piłkę, robią zwody. Jest uwzględnione wszystko, nawet błędy graczy typu: potknięcia w czasie biegu czy nietrafienie w piłkę. Zachwyciły mnie na przykład znakomite cienie piłkarzy, rzucane na murawę w bardzo rzeczywisty sposób. Tutaj już zbliżamy się powoli do tej magicznej granicy, jaka dzieli gry komputerowe i przekaz telewizyjny. Oczywiście, o tak dalece posuniętym realizmie nie może być nawet mowy, ale został postawiony kolejny krok w tym kierunku. Dobrym pomysłem autorów było zaproszenie do współpracy słynnego, wręcz legendarnego brytyjskiego piłkarza – Chrisa Woodlego, wielokrotnego reprezentanta Anglii. Dzięki niemu możemy bez reszty poddać się atmosferze prawdziwego meczu.





Do niedawna Saturn nie miał szczęścia do symulatorów futbolu. Euro '96 nie zachwyciło tak, jak powinno, a o tragicznym International Victory Goal już pisałem. Jednakże producent tej gry, osławiona Sega Sports, wprowadził nowy produkt. I ośmielę się powiedzieć: to najlepsza kopanina, jaka powstała na domowe maszynki!!! Przebija wszystko, co się do tej pory ukazało, z królującą FIFA '96 na czele.



Patrząc na WWS '97 z perspektywy poprzednich futboli, można wysnuć wniosek, że potrafi oczarować wszystkich. Również efekty dźwiękowe są bardzo dobre. Każdy mecz ma swój indywidualny charakter, każda widownia wrzeszczy inaczej. Odgłosy kopanej piłki nie przypominają gry na perkusji, lecz dźwięki z prawdziwego meczu. Możemy sobie wybrać muzykę na podkład dźwiękowy (kilka melodii do wyboru; jest to jeden z nielicznych elementów, będących pamiątką po IVG) lub komentarz. Komputerowemu (konsolowe-





WORLDWIDE SOCCER '97
Sega Sports 1996
Sportowa
PC CD-ROM

Grafika	90%
Dźwięk	80%
Ogółem	90%



mu?) komentatorowi często nie udaje się „trafić" z opisem akcji w aktualną sytuację na boisku. Zdarza się, że byle szmatę okrzyknie „superuderzeniem". Niby drobnostka, ale w grze FIFA '96 było to lepiej rozwiązane.

Jedną z głównych wad programu jest brak rzeczywistych składów drużyn. W grze jest uwzględniona Polska, lecz cóż z tego, gdy np. pierwsze skrzypce w naszej narodowej reprezentacji gra niejaki Patacek? Również składy innych drużyn narodowych wyglądają co najmniej zabawnie. Na szczęście, można je zmienić własnoręcznie, za pomocą wbudowanego edytora. Obok zwykłego meczu towarzyskiego można wziąć udział w lidze lub pucharach albo poćwiczyć wykonywanie rzutów karnych.

A z cech pozytywnych? Jest ich naprawdę mnóstwo. Można grać na jednym z trzech stadionów, w nocy lub w dzień, również podczas deszczu. W grze mamy do dyspozycji dużą liczbę akcji, zwodów i sztuczek piłkarskich. Realizm podkreśla jeszcze kilka małych szczegółików, w rodzaju: podawanie piłki nie bezpośrednio do biegnącego zawodnika, lecz kawałek przed niego. Takich bajerów jest bardzo,



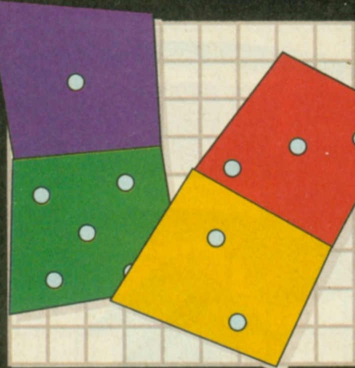


bardzo dużo i równie wielka jest przyjemność z ich odkrywania.

Sądzę więc, że mimo tych kilku drobnych usterek Worldwide Soccer '97 jest wart kupienia. To, według mnie, najlepsza symulacja piłki nożnej nie tylko na Segę Saturn, ale na domowe maszynki w ogóle. Po prostu trzeba w nią grać!

Yuyo

Dystrybucja:
Bobmark International j.v.
01-034 Warszawa
ul. Smocza 18
tel. 38 05 02



Booting RD/OS v. 1.2
Procesor detected – Hexagon Ind. mark 80286
Checking systems – done
Checking memory – done
Checking logged users – done
Status – ready
Login: Jim „Zooltar" di Griz
Password: ********
Access Granted

Dzień dobry, Nadzorco di Griz. Jestem londyńska AI. Posiadasz dostęp dziewiątego stopnia do UTOPII. Życzę miłego dnia.

Status
Agenci Kusanagi, Bateau, Wolff i Yamagata – implanty cybernetyczne V3. Agent Kusanagi – epidermis V4 – stealth. Wyposażenie agentów – minigun, LR Rifle, launcher oraz auto medkit. Agent Kusanagi – Satelite Rain, Clone Shield.

Nadszedł nowy mail.

Briefing
Miejsce misji: Detroit
Zrzut: Interkontynentalne Połączenie Magnetyczne (IML) Detroit
Status misji: w toku
Typ misji: eliminacja
Cel misji: usunięcie zagrożenia ze strony fanatyków Kościoła Nowej Epoki
INITIATING DRONE CONNECTION....

Agenci Kusanagi, Bateau, Wolff i Yamagata – przechwycić grupę uderzeniową KNE – wykonać.
Kontakt wzrokowy nawiązany. Dwóch fanatyków zlikwidowanych ogniem broni dalekiego zasięgu. Przejście do walki bezpośredniej. Broń – minigun. Aktywizacja tarcz energetycznych – zasilanie włączone.
Wymiana ognia.
Wymiana ognia.
Wymiana ognia.

Status: dwóch fanatyków zlikwidowanych
Uwaga: kondensatory wyładowane. Zasilanie energii do tarcz wyłączone.

Bezpośrednie zagrożenie zdrowia agenta Bateau. Medkit – zaktywowany. Zagrożenie zażegnane.
Wymiana ognia.

Uwaga: wykrycie zbliżającej się od południa dużej grupy fanatyków.
Uwaga: odczyt energetyczny przekraczający normy. Wykryta eksplozja granatu atomowego. Bezpośrednie zagrożenie życia agentów Bateau, Yamagaty i Wolffa.
Uwaga: agent Bateau – brak funkcji życiowych. Połączenie zakończone.
Uwaga: agent Yamagata – brak funkcji życiowych. Połączenie zakończone.
Uwaga: agent Wolff – brak funkcji życiowych. Połączenie zakończone.

Agent Kusanagi – podjąć manewry unikowe. Aktywizacja pola maskującego (Clone Shield). Atak bezpośredni – baza operacyjna KNE. Wykonać.
Agent Kusanagi na miejscu. Aktywizacja deszczu satelitarnego. Wykonać.

Satelita meteorologiczny EuroCorp Gamma IV – on line
Aktywizacja systemów – wykonane
Namiar satelitarny – dane wprowadzone
Zasilanie lasera bojowego – wykonane

Salwa oddana.
Salwa oddana.
Salwa oddana.
Salwa oddana.

Uwaga: bezpośrednie zagrożenie zdrowia agenta Kusanagi.

Samodestrukcja zainicjowana.
Samodestrukcja potwierdzona.
Samodestrukcja wykonana.

Uwaga: agent Kusanagi – brak funkcji życiowych. Połączenie zakończone.
Status: misja nieudana
Możliwa przyczyna: utrata kontroli nad dronami

Tu Londyńskie AI. Nadzorco di Griz. Twój obecny status to EX – ALFA3. W związku z tym proszę o przeprowadzenie autoeutanazji. Życzę miłego dnia.
RD/OS v. 1.2 shutting down.
Powrót do rzeczywistości.

Akcja najnowszej gry Bullfroga, Syndicate Wars, toczy się ok. 50 lat po części pierwszej. Przez ten czas EuroCorp praktycznie przejął władzę nad całą Ziemią. Do kontroli ludzi używa specjalnych chipów, zamontowanych na ich karkach i podłączonych bezpośrednio do mózgów. Chipy emulują wszystkie wyższe funk-

Tak wygląda low-res



Judge Dredd – mój bohater



Bardzo duża eksplozja spowodow



cje myślowe. W ten sposób ludzie żyją w świecie stworzonym przez komputer. Nawet nie zdają sobie sprawy, jak naprawdę wygląda otaczający ich świat. Dzieje się tak, aż do momentu pojawienia się tajemniczego Kościoła Nowej Epoki. Jest to parareligijna organizacja, przeciwstawiająca się EuroCorpowi. Chce doprowadzić do upadku Syndykatu poprzez tajemniczy Kataklizm – wielką katastrofę, którą przeżyć mają tylko ci, którzy dołączą do KNE. Kościół wpuszcza także do UTOPII – gigantycznej sieci komputerowej obejmującej cały świat – wirusa, który powoduje, że ludzie wyrywają się spod kontroli chipów i zaczynają widzieć świat taki, jaki naprawdę jest.

Oczywiście, EC nie może do tego dopuścić i w ten sposób rozpoczyna się Wojna Syndykatów.

Najpierw o grafice

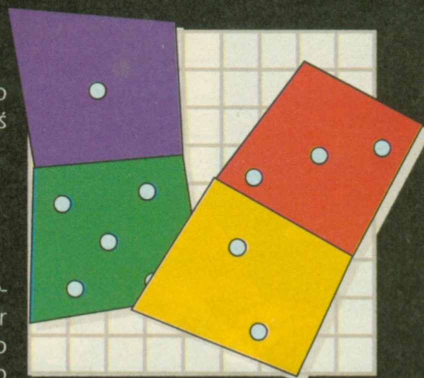
Ogólnie rzecz biorąc, wszyscy narzekają, że SW ma cienką grafikę. Przede wszystkim, na komputerach słabszych niż P133 nie da się grać w hi-resie. Tak więc większość graczy w Polsce jest zmuszona do oglądania niskiej rozdzielczości. Oczywiście, natychmiast pojawiają się narzekania, że to beznadziejne, bo pierwszy Syndykat był w „wysokiej", a „niska – ssie". Trzeba przyznać, że nasi gracze strasznie się rozbestwili. Kiedyś (nie tak dawno) wszyscy zachwycali się Command & Conquer. Gra była co prawda w niskiej rozdzielczości, ale to nie przeszkadzało jej być jedną z najlepiej sprzedających się gier. Miała jedną ważną cechę – nieprawdopodobną grywalność. Nie jest to zresztą przypadek odosobniony – weźmy np. z najnowszych produkcji grę Daggerfall.

Wszyscy zapomnieli, że w SW mamy całkowicie trójwymiarowe środowisko, które można oglądać z każdej strony pod różnym kątem. Uwadze krytyków jakoś umknął fakt, że po ulicach jeździ kilkanaście typów samochodów, a niektóre z nich mogą latać. Niektórzy nie zauważyli wspaniałego light-sourcingu oraz efektów specjalnych (w żadnej grze nie są tak widowiskowe) – eksplozji niszczących samochody i domy. Czemu wszyscy tak narzekają na niską rozdzielczość? W sumie najlepiej skomentował to mój kolega: „To nie gra jest za wolna, tylko nasze komputery za słabe". Coś w tym jest.

A co z grywalnością SW?

Lepiej

Muszę sprostować stwierdzenie, zawarte w recenzji (Gambler 12/96). Napisałem, że SW to „to samo co pierwsza część, tylko lepsze". To nie do końca jest prawdą. Syndicate Wars to całkowicie nowa gra, której założenia ogólne opierają się na pomyśle z pierwszej części. Pewne elementy zostały takie same, ale tak naprawdę rozgrywka wygląda całkiem inaczej. Zwiększenie siły broni (szczególnie LR Rifle) powoduje, że rzadziej zdarzają się sytuacje, kiedy stoimy naprzeciwko watahy wrogich agentów i strzelamy bezmyślnie przez pół minuty. W Syndicate posiadanie miniguna, Gauss guna i implantów V3 czyniło oddział praktycznie Nieśmiertelnym. Teraz tak nie jest. Wystarczy kilku fanatyków wyposażonych w lance plazmowe i w parę sekund jest po krzyku. Dlatego każdą misję należy dokładnie przemyśleć i rozplanować. Tak na marginesie – mała uwaga do wszystkich, którzy próbują grać w trybie Mortal Game (gra sama się zapisuje po każdej misji). Nawet nie myślcie o ukończeniu gry, jeżeli przedtem nie przechodziliście tych samych misji w normalny sposób. W paru miejscach zastawiono na Was pułapki, z których wyrwać się nie ma szans



nawet najlepszy agent wyposażony w najlepsze implanty.

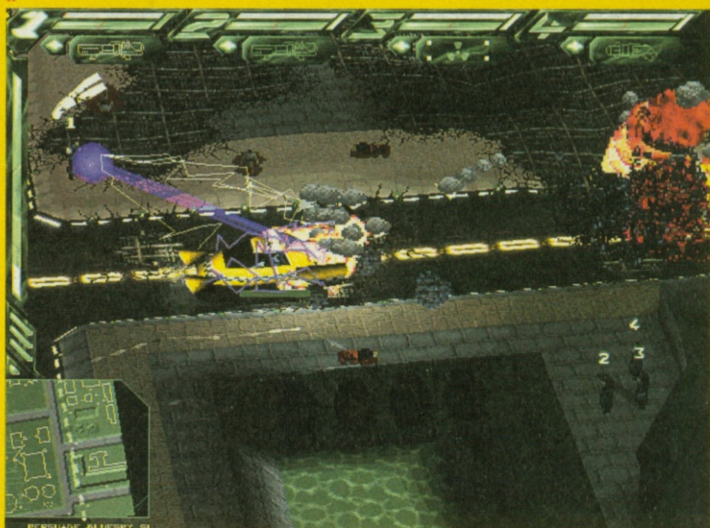
Pamiętacie policję z Syndicate? To było to śmieszne mięso armatnie. Strzelało się jak do kaczek i ogólnie było bardzo zabawnie. Teraz też będziecie mieli do czynienia z gliniarzami, którzy są wyposażeni dokładnie tak samo jak Wasi agenci i momentami stają się bardzo niebezpieczni. Kiedy zdarzy Wam się, że w pobliżu policjanta wyciągniecie broń, ten natychmiast ochoczo maszeruje w Waszą stronę, strzelając z lasera czy czegoś podobnego. Co najgorsze, od razu pojawia się cały tłum policjantów, przyjeżdżają radiowozy i można zaczynać misję od początku. Tak więc raczej pomyślcie dwa razy, zanim rozwalicie bank.

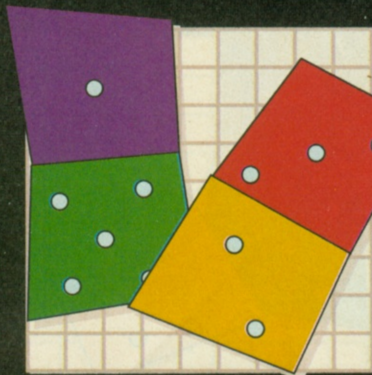
Bullfrog zrobił wszystko, żeby gracz poczuł się rzeczywiście jak Nadzorca EuroCorpu lub jeden z fanatyków. Wszystko jest traktowane niezwykle poważnie. Nawet instrukcja została napisana tak, jakby miał ją czytać przedstawiciel EuroCorpu i słowem nie wspomina, że jest to gra komputerowa. Wszystko to sprawia, że

ana bardzo dużą bombą



„Taxii!!!"





na czas gry całkowicie zanurzacie się w wykreowanym świecie. Wrażenie jest niesamowite. Podobnie jak w American Revolt, rozwinięciu pierwszego Syndykatu, w „dwójce" też można grać po sieci. Dodano także możliwość grania przez modem i null–modem. Zapewniam Was, że nie ma nic lepszego od strzelania do agentów kierowanych przez żywy mózg.

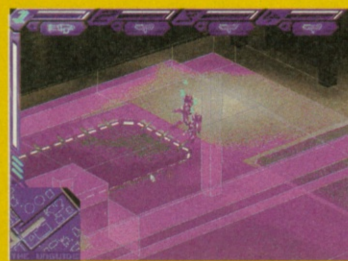
Co z AI?

Jak już piszę o żywych mózgach, to wspomnę od razu o Sztucznej Inteligencji. Na ogół rzadko się zdarza, żeby „potwory" kierowane przez komputer wykazywały choćby szczątkową inteligencję. Syndicate Wars i pod tym względem wyróżnia się z tłumu. Przeciwnicy krążą dokoła, starają się osaczyć agentów i wziąć ich w „dwa ognie". Często się zdarza, że jakiś Unguided ucieka, aby za chwilę wrócić z kumplami. Pojazdy przeciwnika krążą wokół domu, w którym ukryliśmy naszych agentów. Kiedy tylko próbujemy wyjść, dobierają się nam do skóry. Oprócz tego agentów wyposażono w naprawdę „inteligentne nogi". Rzadko się zdarza, żeby nie wybrali najkrótszej drogi do celu. Co prawda, czasem mogą wpaść pod jakiś pojazd, ale nic to – i tak nie dzieje się nic strasznego. Trzeba przyznać, że pod tym względem nie można SW niczego zarzucić.

A pod jakim można?

Nie ma róży bez kolców – jak mówią. Niestety i SW nie jest wyjątkiem. Czasem coś się „chrzani" w algorytmach sterowania ruchem. Na przykład, wysyłamy agenta po jakąś broń leżącą na ziemi. W momencie, gdy ktoś do niego zacznie strzelać, a my staramy się odpowiedzieć ogniem, strzelają tylko pozostali trzej agenci – ten jeden stoi głupio i nic nie robi do momentu, aż podniesie przedmiot albo go zabiją.





Dziwną sprawą natomiast są animacje, które rwą się nawet na dobrych kartach graficznych i szybkich Pentiumach. O ile w przypadku hi-res można to zrozumieć, o tyle fakt, że krzaczy się intro w niskiej rozdzielczości, jest dziwny. Swoją drogą, to intro moim zdaniem jest świetne. Ma przede wszystkim wspaniale podłożoną muzykę i dobrze oddaje atmosferę gry.

Dociekliwi przeciwnicy SW na pewno dopatrzyliby się jeszcze mnóstwa różnych wad i niedoskonałości, ale w ten sposób z każdej nawet najlepszej gry można zrobić skończony chłam [i owszem – Alx].

Co z tą Mangą?

Krótko mówiąc, Syndicate Wars to mangowy cyberpunk. Podobny klimat możecie odnaleźć w książkach pana Williama Gibsona (Neuromancer, Johnny Mnemonic). To po prostu bardzo nieprzyjemna wizja przyszłości. Dokładnie taką samą można odnaleźć w anime „Ghost in the shell". Zresztą panowie z Bullfroga ułożyli się z angielską firmą Manga Entertainment (europejski dystrybutor m.in. „Ghosta..."), dzięki czemu przed projekcjami filmów oglądamy reklamy SW. Z kolei w grze na telebimach lecą po 2 minuty z filmów, a po ulicach jeżdżą ciężarówki z logo Mangi. Ja tam jestem zachwycony.



Inaczej?

Teraz należy wspomnieć o różnicach czysto merytorycznych. Co się tak naprawdę zmieniło po trzech latach oczekiwania?

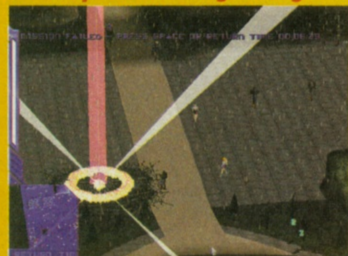
Przede wszystkim, zmieniono interfejs użytkownika. Trzeba przyznać, że okazuje się dość wygodny, kiedy już się do niego przyzwyczaić. Każdy agent jest opisany trzema wskaźnikami – zdrowia, poziomu energii oraz poziomu wstrzykniętych środków psychotropowych. Pierwszego nie muszę chyba tłumaczyć, zajmę się tym następnym. Otóż w SW nie ma amunicji. Wszystkie typy broni w jakiś sposób wykorzystują przepływ energii. Co ciekawe, nawet broń kinetyczna (minigun, uzi czy luncher) też działa w ten sposób. Byłem trochę rozczarowany, ale w sumie taki system zdaje egzamin. Nie musimy brać sześciu minigunów i dwóch luncherów, żeby mieć czym strzelać w czasie misji. Można wziąć tylko po jednej broni każdego rodzaju (z wyjątkiem granatów i bomb – maksymalnie cztery). Niestety, powoduje to, że nie można się zająć handlem bronią zbieraną z pola walki. W każdym razie jest to mocno utrudnione i w sumie nie warto zawracać sobie tym głowy.

Duże pieniądze można zarobić inaczej. Już nie wystarczy zostawić komputer na kilka godzin, żeby stać się szczęśliwym posiadaczem 10 mln kredytów. Przed każdą misją możecie dokupić trochę informacji. W ośmiu przypadkach na dziesięć są to dane o sposobach zarobienia na danej misji. Czasem można to zrobić wysadzając bank pełen kredytów, kiedy indziej trzeba zlikwidować agentów wrogiego syndykatu spotykających się z finansistami. Ogólnie pomysł bardzo mi się podoba. Nadaje zupełnie nowy aspekt każdej z wykonywanych misji. Dzięki odpowiedniemu wykorzystaniu takiego systemu w 13. misji miałem 5 mln (podczas, gdy moi kumple ok. 2), a w 18. – 10 baniek.

O taktyce

Zwiększenie siły rażenia broni narzuca nową strategię grania. Najskuteczniejsza jest „Hit & Run". Wystarczy dać czterem agentom LR Rifle i ostrzeliwać się, cały czas uciekając. Trzeba jednak bardzo uważać, aby wróg nie zaszedł nas od tyłu. Nie warto wdawać się w walkę bezpośrednią, jeśli nie macie przewagi liczebnej (a to zdarza się dość rzadko). Miniguny są co prawda nadal doskonałą bronią, której nie wolno nie doceniać, ale bardzo szybko zużywają amunicję. Dużo lepsze są

Atak rozzłoszczonego satelity meteorologicznego



Granat atomowy



Już mam! Nowa, lepsza Plasma Lance.



lance plazmowe. Są energooszczędne, ale mają jedną wadę: przeciwnicy też je mają. Kiedy dopadnie Was grupa Unguided, wyposażonych w taką broń, to prawie nie macie szans. Sytuację może uratować tylko dobrze rzucony granat atomowy. Podobnie jak w „jedynce", całkowicie nieprzydatny jest flamer. Przynosi co prawda wiele radości (szczególnie, gdy zostanie użyty w tłumie), ale na tym koniec. Nie warto sobie też zawracać głowy bronią typu lasery pulsacyjne czy electro–mace. Co prawda, mogą sprawiać wrażenie niezłych, ale zaczynają działać dopiero, gdy je przeładujecie, przytrzymując „Fire".

Nową, ciekawą rzeczą są latające pojazdy. Bardzo potrzebne w misjach, w których nie można się gdzieś dostać, bo np. ktoś rozwalił mosty. Niestety, o ile przeciwnicy bardzo skutecznie używają ich do ostrzeliwania Waszych agentów, o tyle Wy postępując tak samo ani się spostrzeżecie, jak zamienicie się w kulę ognia i wyładowań energetycznych. Czasem można używać pojazdów latających do prowadzenia ostrzału snajperskiego, ale to zdarza się dość rzadko.

Zupełnie inna sprawa, gdy dorwiecie się do czołgu (pomoże w tym odpowiednio zastosowany Clone Shield). Wtedy zabawa zaczyna się pełną parą. Po pierwsze, bydlę jest bardzo odporne, a po drugie – strzela rakietami. Bardzo dobry na duże zwarte grupy agentów. Niestety, długi czas namierzania (locking) celu powoduje, że jest całkowicie nieprzydatny na pojedynczych kolesiów. Po prostu, nie macie czasu na złapanie celu i odpalenie rakiety. Dużo szybciej będzie, jeśli po prostu wysiądziecie z czołgu i dokończycie gostka własnoręcznie.

To będę kończył

Moim skromnym zdaniem, Syndicate Wars jest grą wybitną. Wnosi bardzo dużo do gatunku, w którym ostatnio niewiele ciekawego się działo. Gra Gender Wars, mimo że także wspaniała, nawet się nie umywa do nowego wzoru, stworzonego przez Petera Molyneux i wspólników. Od pewnego czasu, za każdym razem, kiedy pojawiał się jakiś sequel, czułem rozczarowanie. Na SW czekałem z niecierpliwością i dostałem dokładnie to, czego chciałem. Dziękuję Ci, Bullfrog.

di Griz

PS1 Grałem po stronie EuroCorpu, więc jestem trochę subiektywny, ale Kościół też jest w porządku.

PS2 Warto na tę grę zaoszczędzić parę złotych.

Wymagania: 486 DX4/100, 8 MB RAM.

Dystrybucja:
IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69

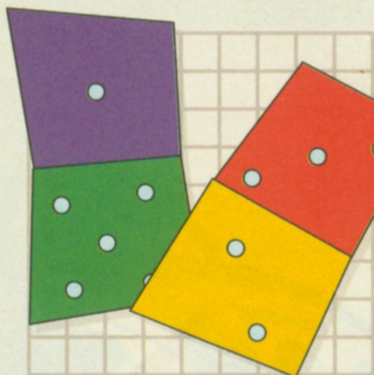


SYNDICATE WARS
Bullfrog/EA 1996
Strategiczno-zręczn.
PC CD-ROM

Grafika	89%
Dźwięk	95%
Ogółem	95%



Intro co prawda w „niskiej", ale nadrabia klimatem





Pierwsze zapowiedzi Close Combat wzbudziły spore zainteresowanie, ale także spore zdziwienie wśród miłośników gier strategicznych. Microsoft i gry komputerowe?! Sprawa jest jasna i można sobie spokojnie darować stosowne okrzyki zgrozy bądź zachwytu. Po prostu Microsoft zdecydował się być dystrybutorem „niepoważnej" części oprogramowania komputerowego.



Jest to znak czasu i jednocześnie informacja, jak poważne mogą być pieniądze, które się na tym zarobi.

Prawdziwym twórcą Close Combat jest Atomic Games. Firma ta znana jest dobrze zwolennikom strategii komputerowych. To ona jest odpowiedzialna za jedną z najsłynniejszych serii gier – V for Victory. Tylko nieco mniejszą popularność zdobyła seria World at War (m.in. Operation Crusader, D-Day: America Invades!). Dzięki tym tytułom mamy więc może nie gwarancję, ale przynajmniej spore prawdopodobieństwo, że jakość produktu powinna być bardzo dobra.

Scenariusz i reżyseria

Close Combat to próba połączenia klasycznej gry wojennej z coraz bardziej modną ostatnio „strategią rozrywkową" (Warcraft, Command & Conquer). Przypomina nieco grę Iron Cross, wprowadzoną na rynek w 1994 r. przez firmę New World Computing.

Walka odbywa się w czasie rzeczywistym. W grze dowodzimy kompanią podzieloną na drużyny. Nikogo nie zdziwi fakt, że jednostki mogą prowadzić niecelny ogień. Typowe jest także, że atakowany (pod silnym ostrzałem np. artylerii) oddział może rzucić się do ucieczki. To już było...

Nowością jest natomiast wyposażenie komputerowych żołnierzy w pewien rodzaj „psychiki". Reagują oni w różny sposób na nasze rozkazy, wypełniają je mniej lub bardziej doskonale, mają wolniejsze lub szybsze reakcje. Potrafią nawet rzucić się, niezależnie od woli dowódcy, do ataku! Sami prowadzą ogień, o ile nie dostaną rozkazu ukrycia się.

Można wybrać opcje czyniące z naszych ludzi żołnierzy doskonałych, reagujących natychmiast na nasze rozkazy i nie odczuwających strachu przed przeciwnikiem. Obniży to jednak atrakcyjność gry. Paradoksalnie: atrakcyjność leży w niedoskonałości!

Scenariusze i kampania

W Close Combat wykorzystano ponownie znany i dosyć ciekawy temat – inwazję w Normandii w 1944 r. Gra obejmuje okres od 6 czerwca do 18 lipca – od desantu na plażach (Omaha Beach) do zdobycia strategicznie położonego miasta Saint-Lô. Niewielki obszar (20 mil) sprzyja dokładnemu odwzorowaniu warunków historycznych, w czym programiści Atomic Games wyraźnie się lubują.

Do dyspozycji mamy 39 scenariuszy. Są to operacje: Off The Beach, Across the Aure, Hedgerow Hell, Purple Heart Draw, Hill 192, Saint-Lô. Scenariusze są zdecydowanie prostsze od kampanii, ponieważ nie uwzględniają strat osobowych poniesionych w poprzednich bitwach.

Zwycięstwo w scenariuszu można osiągnąć dzięki obniżeniu do tego stopnia morale wroga, że porzuci on zajmowane pozycje. Inna możliwość jest klasyczna – zdobycie punktów kluczowych i zadanie strat przeciwnikowi.

...Gdybyśmy zajęli St.-Lô i nacierali na Coutances, nie tylko odizolowalibyśmy Cherbourg od głównych sił Rommla, lecz i poważnie skrócilibyśmy nasz front i w ten sposób przyspieszylibyśmy koncentrację wojsk amerykańskich do przełamania.

Nieprzyjaciel nie gorzej od nas rozumiał strategiczne znaczenie tego miasta na wzgórzu i zmasował na tym froncie znaczną część swych skąpych odwodów piechoty...

O.N. Bradley, „Żołnierska epopeja", Wyd. MON, Warszawa 1989, s. 324

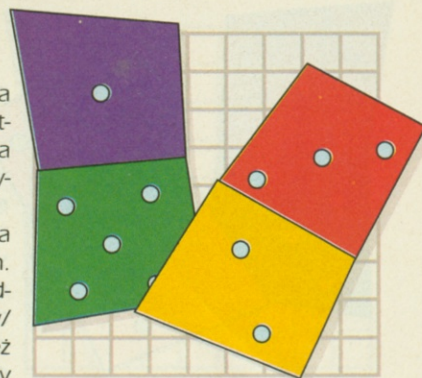






Kampania nie polega na rozegraniu wszystkich bitew. W zależności od wyniku walki przeskakujemy 1 czy 2 scenariusze, cofamy się lub ponownie rozgrywamy ten sam scenariusz... Wynik kampanii obliczany jest na podstawie długości trwania walk oraz strat poniesionych przez strony biorące w nich udział. Amerykanie muszą zająć Saint-Lô w ciągu 43 dni, Niemcy powinni unie-





możliwić przeciwnikowi zdobycie miasta w określonym limicie czasu. Programiści zastosowali ciekawe rozwiązanie – „wysoka" wygrana w bitwie to silniejszy przeciwnik i niewielkie uzupełnienia w kolejnym scenariuszu. W przypadku wygranej wroga – my mamy przewagę...

Oprawa

Muzyka i efekty dźwiękowe są na wysokim poziomie. Grafika zdecydowanie odstaje od całości. Żołnierze są zbyt mali i bardzo niewyraźni (szczególnie Niemcy w betonowych budynkach), co przy rekomendowanej rozdzielczości 800×600 nie wygląda zbyt dobrze. Wstawki graficzne, także intro, to wyłącznie czarno–białe kroniki filmowe.

Sterowanie

Tutaj można grze sporo zarzucić. Praktycznie powinniśmy używać rozdzielczości 1024×768! Inaczej nie mamy dostępu do, bardzo przydatnej, miniaturowej mapki terenu.

Gra nie ma „komfortowej" obsługi. Nie można wybrać określonego miejsca i sprawdzić pola widzenia. Przydałaby się też siatka, określająca odległość na mapie, a także jakiś filtr – wyświetlanie np. tylko artylerii...

Oddalenie widoku nie spełnia swoich funkcji informacyjnych. Dlaczego na tej mapie nie przedstawiono aktualnych rozkazów/działań jednostek? Nie należą też do najprzyjemniejszych próby przesunięcia czołgu o 2–3 metry, co bywa niekiedy bardzo istotne dla zmiany pola ostrzału...

Problem jednoczesnego sterowania wieloma oddziałami w wojnie współczesnej jest znacznie bardziej skomplikowany niż „idź" i „atakuj" w strategii rozrywkowej. W Close Combat sterowanie opiera się na 6 poleceniach: przemieszczanie się, szybki przemarsz, ostrzał, zasłona dymna, obrona z wyznaczeniem kierunku oraz ukrycie się oddziału (ostrzał, gdy przeciwnik podejdzie na 30 m). Producentowi udało się wyjść obronną ręką z trudnej sytuacji. Ogólnie system jest znośny, a w porównaniu z np. Offensive wprost doskonały.

Strategia i taktyka

Przed rozpoczęciem gry warto zapoznać się z możliwościami poszczególnych typów broni, przede wszystkim z zasięgiem.

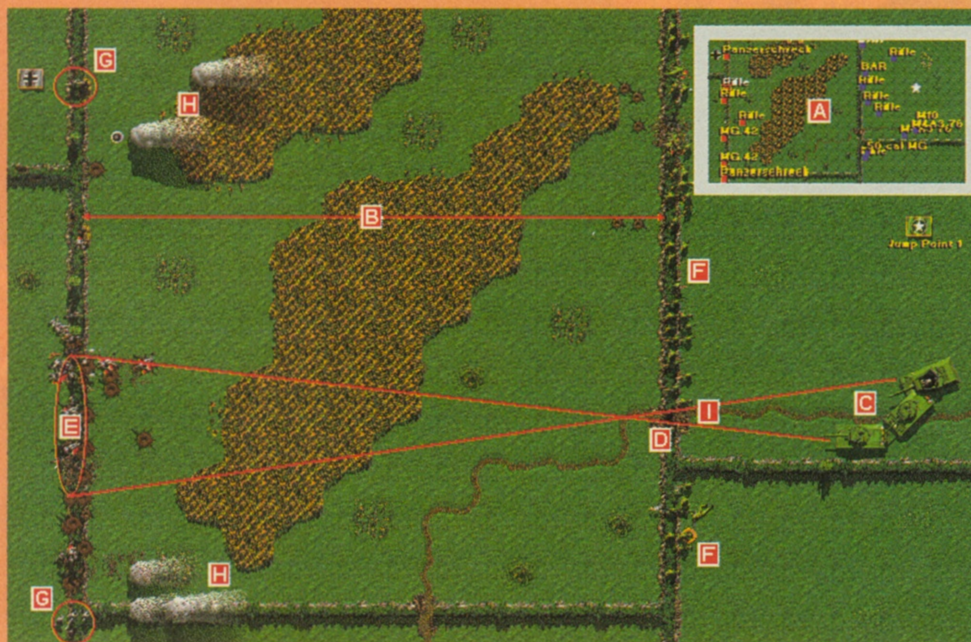
W kampanii bardzo istotne jest utrzymanie jak najlepszego stanu własnych jednostek. Nieważne, jak wielką uzyskamy przewagę czy ile zdobędziemy punktów kluczowych... Musimy przede wszystkim pamiętać, że poważne osłabienie naszych sił może zaważyć na wyniku późniejszych walk. Jest to szczególnie istotne w wypadku Niemców, ponieważ mają oni tylko niewielkie odwody.

Podstawy taktyki, którą można zastosować w grze, zostały podane przez jej autorów: oskrzydlenie, „wystrzelanie" przeciwnika (pojedynek ogniowy, gdy mamy przewagę liczebną oraz jakościową) i atak frontalny. Jednak w grze sytuacja jest znacznie bardziej skomplikowana...

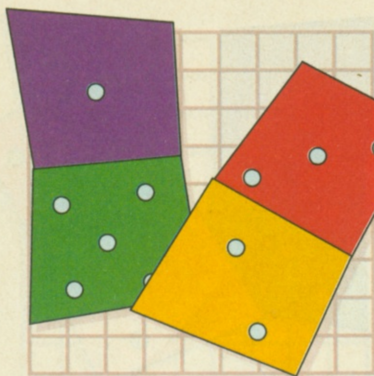
Olbrzymie znaczenie dla przebiegu walk ma rozmieszczenie jednostek na początku każdego scenariusza. Obie strony powinny wykorzystać teren dla lepszego zabezpieczenia swoich oddziałów.

Strona atakująca ma o wiele trudniejsze, ale też i ciekawsze

Walki na niewielką odległość



Rozmieszczenie i typy jednostek przedstawia mapka sytuacyjna [A]. Odległość między żywopłotami [B] przekracza nieco 80 m. Jest to odległość zbyt duża dla prowadzenia ostrzału przez jednostki zwiadu, ale wystarczająca do skutecznego użycia ręcznych wyrzutni przeciwpancernych. Jednostki pancerne [C] mogą (bez groźby ostrzelania przez drużyny ppanc.), przez wyłom [D] w żywopłocie, prowadzić ostrzał terenu, na którym może znajdować się przeciwnik [E]. Warto wykorzystać tę możliwość – nawet eliminacja jednego oddziału wroga poprawia stosunek siły ognia. Po początkowym ostrzale możemy doprowadzić własną piechotę [F] do żywopłotu i rozpocząć starcie ogniowe z przeciwnikiem. Wytwarza się coś w rodzaju sytuacji patowej. Walka tego typu wymaga czasu i jest kosztowna. Niestety, nie możemy wprowadzić do akcji czołgów, ponieważ teren znajduje się pod ostrzałem broni przeciwpancernej [G], a Panzerschreck ma zasięg 120 m. Możemy spróbować usunąć tę przeszkodę za pomocą moździerzy, ale nie mamy pewności sukcesu. Inna metoda to użycie zasłony dymnej [H] z moździerzy. Dopiero wtedy jesteśmy w stanie bezpiecznie podprowadzić czołgi do żywopłotu [I] i zabrać się za likwidację piechoty przeciwnika. Potem przyjdzie kolej na atak piechoty na drużyny przeciwpancerne wroga.



zadanie – musi pokonać przeciwnika, który broni się na wcześniej przygotowanych pozycjach (budynki, bunkry...). Gdy atakujemy, mamy znacznie więcej swobody i możliwości przy konstruowaniu starcia. Możemy skoncentrować nawet wszystkie jednostki w jednym rejonie. Daje to nam przewagę ogniową oraz duże szanse na „przełamanie frontu". Koncentracja daje znaczną siłę uderzeniową oraz ogranicza długość przemarszów, co zmniejsza prawdopodobieństwo zaistnienia sytuacji, w której będziemy musieli wysłać do boju zmęczonych żołnierzy.

Jednostki strony broniącej się muszą być rozproszone. Nigdy nie możemy być pewni, którędy pójdzie główny atak nieprzyjaciela. Warto skoncentrować znaczną część sił w rejonach, gdzie znajdują się punkty kluczowe. W walce obronnej trzeba wykorzystać wszystkie osłony terenowe, a szczególnie murowane budynki i bunkry. Jednostki z bronią przeciwpancerną należy rozmieścić tak, by kontrolowały całą szerokość mapy. Warto pomyśleć o zasadzkach w pobliżu miejsc trudnych do zdobycia dla nieprzyjacielskiej piechoty lub w rejonie punktów kluczowych.

Istotne znaczenie w grze ma artyleria, głównie moździerze. Warto pamiętać, że ich ostrzał jest najbardziej skuteczny w terenie otwartym lub zalesionym. Ostrzał jest zdecydowanie mniej efektywny, gdy atakujemy jednostki ukryte w budynkach. Można ostrzeliwać budowle drewniane, niekiedy dobre efekty przynosi atak na murowane, a prawie nigdy na bunkry... Warto pamiętać, że moździerze nie mają dużych zapasów amunicji i uważnie wybierać cel ataku. W grze niemieckie moździe-









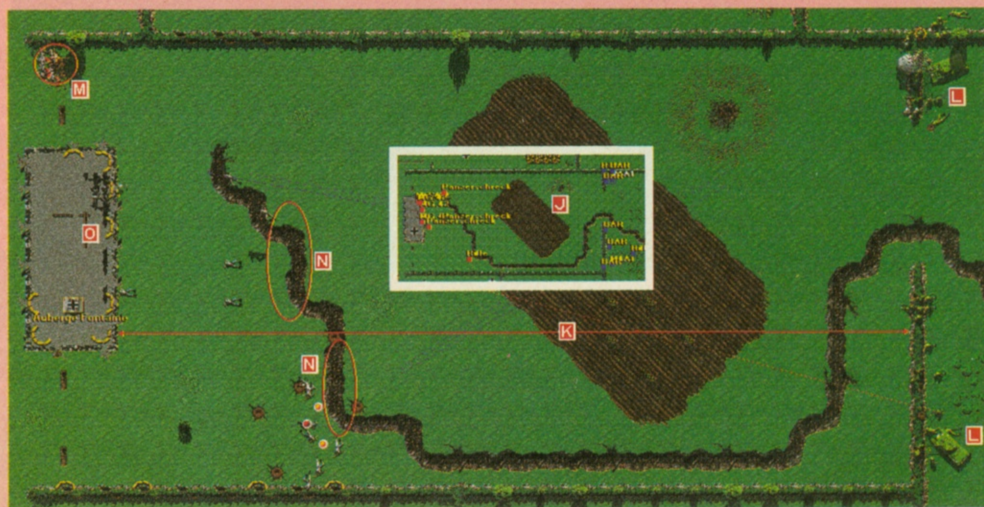








Wykorzystanie otwartego terenu

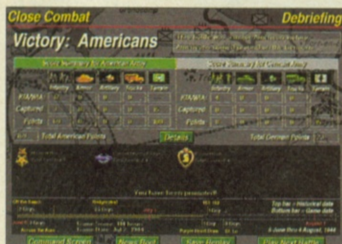


Rozmieszczenie i typy jednostek określa mapka sytuacyjna [J]. Odległość do najbliższych budynków [K] wynosi około 160 m, czyli jest większa od zasięgu niemieckiej ręcznej broni przeciwpancernej. Warto jak najszybciej skoncentrować przy żywopłocie [L] nie tylko piechotę, ale także czołgi. Jeżeli dysponujemy dwoma lub trzema czołgami, to możemy liczyć na przewagę w uzbrojeniu bronią dalekiego zasięgu. Zagrożeniem będą oczywiście czołgi przeciwnika lub jego działa przeciwpancerne [M]. Jednak znaczna siła ognia daje nam duże szanse wygranej w takim pojedynku (w tym przypadku niemieckie działo ppanc. jest już zniszczone). Ukryta piechota wroga [N] może być wyposażona w rusznice przeciwpancerne, znajduje się też w zasięgu skutecznego strzału. Jednak teren nie dostarcza dobrej ochrony i oddziały te dostaną się pod silny ostrzał piechoty i moździerzy. Najprawdopodobniej nie uda im się przeprowadzić akcji zakończonej sukcesem. Piechota będąca w murowanym budynku [O] znajdzie się w bardzo trudnej sytuacji. Czołgi będą mogły prowadzić bezkarny ostrzał. Starcie jest już praktycznie wygrane...

Panel kontrolny



1. Ikona oddziału i wskaźnik jakości.
2. Stopień dowódcy. Jeżeli nie jest wyświetlony, oddziałem kieruje dowódca drużyny.
3. Typ jednostki i wykonywany rozkaz.
4. Wskaźnik informujący o dostrzeżonych siłach przeciwnika.
5. Skuteczność broni w walce z piechotą i siłami pancernymi (wskaźniki zależą od odległości od celu: 20–640 m).
6. Możliwość postawienia zasłony dymnej.
7. Dane żołnierza: stopień, nazwisko, wykonywana czynność, funkcja w oddziale, zdrowie, stan psychiki, poziom zmęczenia, broń oraz amunicja. W przypadku pojazdów pancernych podawany jest także stan uzbrojenia podstawowego i dodatkowego oraz informacja o możliwości przemieszczania się pojazdu.
8. Okno komunikatów.
9. Miniaturowa mapa terenu.
10. Powiększenie obszaru.
11. Przybliżenie/oddalenie widoku.
12. Rozkazy ogólne dla wszystkich jednostek: atak, obrona, wycofanie się.
13. Przerwanie bitwy i wycofanie jednostek z walki (strata 25% punktacji uzyskanej za posiadane punkty kluczowe).
14. Morale naszych jednostek i przeciwnika.





rze są mniej celne niż amerykańskie.

Odpowiednio użyte czołgi to broń bardzo skuteczna. Jednak specyfika terenu często utrudnia ich prawidłowe wykorzystanie. Niemiecka broń pancerna i przeciwpancerna ma znaczną przewagę jakościową nad amerykańską. Shermany mogą być zniszczone przez ostrzał z dowolnego kierunku, nawet od strony najgrubszego pancerza czołowego. Bazooka może zniszczyć średnie i ciężkie wozy bojowe Niemców tylko strzelając w tylny lub boczny pancerz. Większość oddziałów niemieckiej piechoty jest wyposażonych w Panzerfausty, a wskaźniki mogą podawać, że oddział nie ma broni przeciwpancernej!

Proste przykłady (walka na niewielką odległość oraz wykorzystanie otwartego terenu) pokazują, jak można wykorzystać nasze jednostki pancerne (nie tylko) w zależności od terenu, na jakim toczone są walki.

W Close Combat olbrzymie znaczenie mają zasłony dymne. Bez nich w wielu wypadkach zwycięstwo byłoby praktycznie niemożliwe. Warto używać ich zawsze dla osłony atakujących oddziałów. Wskazane jest ostrzelanie zasłon dymnych wroga.



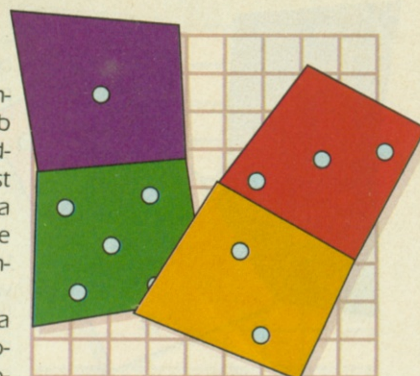
We wszelkich przemarszach trzeba korzystać z osłony terenu. Oddziały powinny się poruszać krótkimi skokami. Rozkaz forsownego marszu można wydawać tylko na krótkich dystansach!

Największe problemy sprawiają stronie atakującej walki w miastach. Wąskie ulice ograniczają możliwości manewrowe broni pancernej. Jednostki wroga są dobrze ukryte w budynkach. Dlatego, zanim rozpoczniemy natarcie, warto prowadzić ogień „prewencyjny" na wszelkie możliwe miejsca, w których mogą być ukryte wrogie oddziały, np. „gruzy" przy ścianach domów. Możemy stracić trochę amunicji, ale czasem zapewni nam to bezpieczny przejazd.

Sztuczna Inteligencja

W Close Combat dysponujemy 3 poziomami trudności. Normalny opiera się na danych historycznych dotyczących walk w Normandii. Pozostałe ułatwiają bądź utrudniają zadanie.

SI reprezentuje dobry poziom. Widać to choćby przy rozmieszczaniu jednostek na początku bitwy, w wykorzystaniu broni przeciwpancernej czy przy reakcjach na zagrożenie punktów kluczowych. Scenariusze są fachowo zaprojektowane, niektóre mogą sprawić spore trudności.



Istnieje możliwość gry w sieci lub przez modem dla dwóch graczy.

Wnioski

Close Combat to jedna z najbardziej oryginalnych gier strategicznych, choć mogłaby być nieco bardziej dopracowana.

Jacek Ilczuk

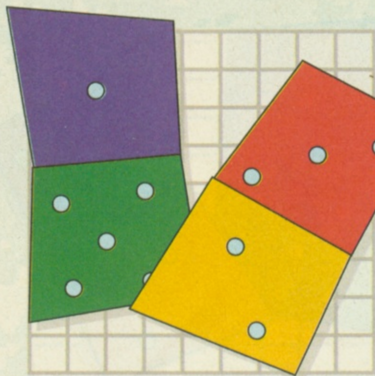
Wymagania sprzętowe: 1. PC – Pentium, 8 MB RAM, 20 MB na dysku twardym, CD-ROM (2×), SVGA, Windows 95, mysz. 2. Macintosh – PowerPC, 12 MB RAM, 20 MB na dysku twardym, CD-ROM (2×), monitor 13", Apple System 7.5 (QuickTime 2.1).

Dystrybucja: Microsoft Polska

95

CLOSE COMBAT
Atomic Games/
Microsoft 1996
Strategiczna
Macintosh, PC CD-ROM

Grafika	59%
Dźwięk	71%
Ogółem	83%

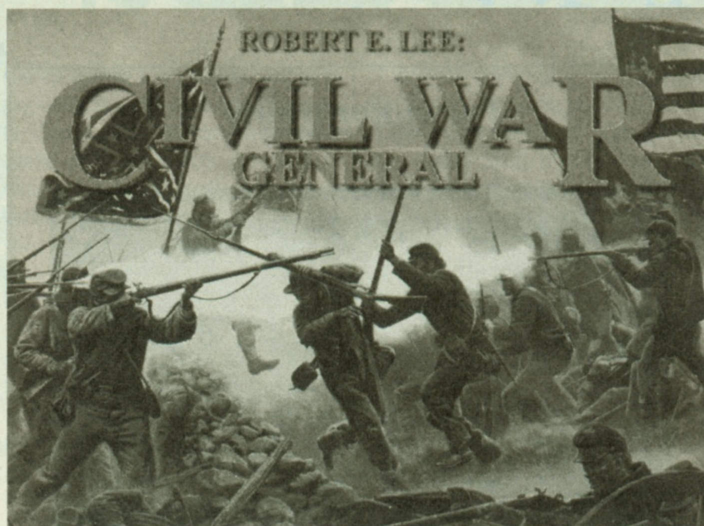


Robert E. Lee (1807–1870) był najzdolniejszym z generałów biorących udział w wojnie secesyjnej. Choć był przeciwnikiem secesji i niewolnictwa, odrzucił złożoną przez Lincolna propozycję walki po stronie Unii i objął po rannym generale Johnstonie (maj 1862 r.) dowództwo nad Armią Północnej Wirginii. Odniosła ona wiele zwycięstw, które jednak nie zostały wykorzystane z powodu niskiego potencjału militarnego i gospodarczego Południa. Konfederacja wojnę przegrała, jednak my, dzięki grze Robert E. Lee: Civil War General, mamy szansę zmienić historię.



Scenariusz i reżyseria

Gra skonstruowana jest podobnie jak wiele innych: dwuwymiarowa mapa, siatka heksagonalna, podział na tury... Specyficznie jest rozwiązany problem prowadzenia ognia. Poza artylerią (do 12 heksów) i jednostkami wyspecjalizowanymi, tj. strzelcami i zwiadowcami (1 heks), zwykłe jednostki nie mogą prowadzić ognia na dystans. Żołnierze strzelają tylko podczas bezpośredniego ataku. Jeżeli weźmie się pod uwagę specyfikę ówczesnego uzbrojenia – małą celność i niewielki zasięg broni oraz fakt, że każdy heks w grze odpowiada 200 jardom – nie jest to złe rozwiązanie problemu. Trudno jednak uznać taką nowość za godną specjalnej uwagi.



...POWIEDZCIE GENERAŁOWI JACKSONOWI, ŻE WIE RÓWNIE DOBRZE JAK JA, CO ZROBIĆ Z NIEPRZYJACIELEM... – INSTRUKCJA GEN. LEE DLA STONEWALLA JACKSONA PRZED BITWĄ POD CHANCELLORSVILLE.



Główną innowacją gry jest brak punktów kluczowych. Przepis na wygraną: kombinacja niewielkich strat własnych i jak największych przeciwnika oraz utrzymanie jak najwyższego poziomu morale armii. Pomysł niespodziewany i komuś, lubiącemu gry strategiczne, może się wydać wątpliwy. Jednak bliższe spojrzenie na historię wojny secesyjnej zmusza nas do zmiany początkowej oceny. Konfederacja prowadziła wojnę obronną, w której zdobycze terytorialne nie były celem. Zdobycie i utrzymanie jakiegoś konkretnego wzgórza czy miasteczka nie mogło być celem strategicznym. Wojska Południa miały obronić swój kraj przed najeźdźcą. Głównodowodzący musiał utrzymać sprawną armię, zdolną do przeciwstawienia się siłom wroga i zniechęcić opinię publiczną do samej idei wojny. Gdy weźmie się to pod uwagę, koncepcja gry przyjęta przez Sierrę nie wydaje się już tak dziwaczna... Co więcej, bardziej odpowiada rzeczywistości niż w innych grach o podobnej tematyce!

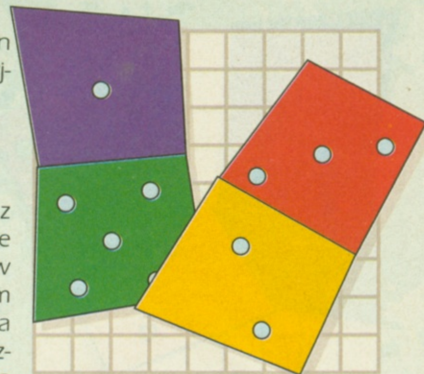
Oprawa gry

Grafika – na dobrym poziomie. Przypomina bardzo tę z gry Age of Rifles. Tworząc intro autorzy wykorzystali obrazy batalistyczne Morta Künstlera. Grę urozmaicają i... spowalniają nakręcone specjalnie do niej wstawki wideo.

Muzyka, jak zwykle w grach „secesyjnych", wykorzystuje motywy piosenek żołnierskich z tamtego okresu. Efekty dźwiękowe niezłe. Niestety, gra jest, jak przyznają sami autorzy, nieco nie dopracowana... Pod Windows 3.1 trzeba wyłączać muzykę, ponieważ „rwie się" w trakcie wykonywania posunięć przez komputer...

Dodatkową atrakcją jest „multimedialny dodatek historyczny"

załączony przez Sierrę. Zawiera on wiele informacji o wojnie secesyjnej – uzbrojenie, dowódcy...



Bitwy i kampania

Bitwy zostały odtworzone z pietyzmem. Brygady mają nie tylko taką samą liczebność, jak w rzeczywistości, ale także poziom ich doświadczenia, stan zdrowia itd. są zbliżone do stanu faktycznego na tyle, na ile pozwalają dostępne dokumenty historyczne. Podobnie jest z dowódcami. Rejony walk odtworzono na podstawie map sztabowych z okresu wojny, a poprawki wprowadzono na podstawie zdjęć lotniczych!

Do dyspozycji mamy pojedyncze bitwy (dodatkowe scenariusze w Internecie – www.sierra.com) oraz kampanię. Prawdopodobnie w pierwotnym zamierzeniu była ona przeznaczona tylko dla Konfederacji. Autorzy gry, na szczęście, zdecydowali się dodać możliwość rozgrywki dla dwóch osób. Jednak gracz kierujący Unią nie ma wpływu na zaopatrzenie armii między poszczególnymi bitwami (program robi to sam).



Kampania składa się z 7 bitew historycznych: pierwsza pod Manassas (Bull Run) 21 lipca 1861 r., druga pod Manassas (Bull Run) – 29/30 sierpnia 1862 r., nad rz. Antietam Creek – 16/17 września 1862 r., pod Fredericksburgiem 13 grudnia 1862 r., pod Chancellorsville 1–3 maja 1863 r., pod Gettysburgiem – 1–3 lipca 1863 r. oraz bitwa w rejonie Wilderness – 5–7 maja 1864 r. Serię kończy hipotetyczny scenariusz ataku na stolicę Unii – Waszyngton.

Przebieg każdej bitwy wpływa na stan zapasów. W czasie walki żołnierze zwiększają też swoje doświadczenie. Jednak wzrost ogólnego poziomu umiejętności jednostki ograniczony jest wielkością poniesionych strat osobowych. Wszak nowi żołnierze nie mają doświadczenia bojowego...



W początkowej fazie wojny żołnierze konfederaccy mają wyższe umiejętności, od walczących pod sztandarem Unii. Jednak każdy zabity żołnierz to strata nie do odrobienia. Południe dysponuje ograniczoną liczbą rekrutów, nie ma też możliwości prowadzenia szkolenia na większą skalę. Podobna sytuacja ma miejsce w przy-

Panel informacyjny



A. Dane jednostki Konfederacji (uproszczone)
1. Dowódca oddziału i poziom jego umiejętności.
2. Punkty ruchu.
3. Zapasy amunicji (duży pocisk – 5 strzałów, mały – 1). Podczas strzelania (ataku/obrony) oddział oddaje w zależności od uzbrojenia różną liczbę strzałów. Jeżeli jednostka wycofuje się, wróg zdobywa część amunicji (na 2 strzały), rozbita – traci wszystkie zapasy, a po poddaniu się – także broń.
4. Siła ognia. Informuje o ogólnej efektywności jednostki w walce. Najlepiej porównywać oddziały za pomocą siły ognia, a nie liczebności. Jest ona wypadkową umiejętności jednostki, stanu zdrowia, morale, oddziaływania dowódcy, terenu, typu broni...
5. Morale. Decyduje o możliwościach bojowych jednostki. Na morale mają wpływ: doświadczenie, oddziaływanie dowódcy, jakość, zdrowie, struktura, broń, teren oraz liczba zabitych.
6. Struktura jednostki. Ma duże znaczenie dla skuteczności jednostki (wpływa na siłę ognia i morale). Im wyższa, tym większa część żołnierzy należących do oddziału bierze efektywny udział w walce.
7. Stan zdrowia żołnierzy. Wpływa, podobnie jak struktura, na morale i siłę ognia oddziału.
8. Typ jednostki i jej liczebność.

B. Dane oddziału Unii (szczegółowe)

9. Dowódca, jego stopień i wskaźniki: wpływ na żołnierzy znajdujących się pod jego komendą, umiejętności organizacyjne, lojalność oraz stan zdrowia.
10. Opisane poprzednio dane jednostki: struktura, zdrowie, morale, początkowy (w tej bitwie) i aktualny stan osobowy (także ranni, niezdolni do walki), punkty ruchu (MP), zaopatrzenie (SP), siła ognia (FP). Dodatkowo pojawiają się: typ uzbrojenia, jakość (wartość średnia dla wszystkich żołnierzy) oraz doświadczenie (wpływa na morale i siłę ognia, a na wyższych poziomach także na zdrowie i strukturę przy przemarszu/walce).

C. Rodzaj terenu. Poziom, ochrona i wpływ na morale.

D. Szarża lub zebranie rozproszonego oddziału.

E. Okopanie się jednostki. Rozkaz ten daje także możliwość uzupełnienia zapasów amunicji.

F. Odpoczynek i uzupełnienie zapasów amunicji. Wymaga kompletu punktów ruchu, poprawia zdrowie, strukturę i morale oddziału.

G. Zmiana szyku.

H. Raporty.

I. Wyświetlenie menu.

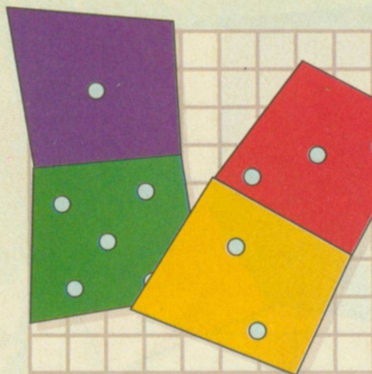
J. Aktywna strona, data, godzina.

K. Koniec tury.

L. Miniaturowa mapa terenu.

M. Ogólny stan zapasów i morale całej armii.

Dystrybucja: IPS Computer Group, 02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3, tel. 642-27-66, 642-27-68, fax 642-27-69

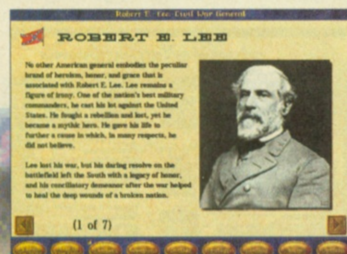


padku rannych i poległych oficerów...

W czasie prowadzenia kampanii mamy możliwość wymiany przestarzałej broni. Warto z tego skorzystać. Z uwagi na lepiej rozwinięty przemysł, Północ ma znacznie większe możliwości wyposażenia swoich żołnierzy w nowoczesną broń.

Sterowanie

jest mocno uproszczone. Po modnych ostatnio formacjach taktycz-



nych (Age of Rifles, seria Battleground...) dziwi ubóstwo opcji, jakimi dysponuje gracz w Civil War General.

Brak wskaźnika określającego, w jakim kierunku zwrócona jest jednostka. Wydaje się, że ogranicza to mocno możliwości taktyczne, bo jak np. zaatakować przeciwnika ze skrzydła? Na szczęście, jest to tylko błąd pozorny. Pierwszy atak na jednostkę wroga określa, z której strony znajduje się jej front. Kolejne ataki z innych pól, w tej samej turze, to już uderzenia na skrzydła i tyły.

Formacje taktyczne to tylko: szyk marszowy i bojowy w przypadku piechoty, artyleria w zaprzęgu lub gotowa do strzelania oraz kawaleria na koniach lub spieszona...

Na określonym polu może się znajdować tylko jeden oddział. Wyjątkiem jest artyleria. Na tym samym heksie może się znaleźć np. bateria i jednostka piechoty.

Strategia i taktyka

Ogólna koncepcja gry wywiera ogromny wpływ na przebieg walki. Ponieważ nie musimy utrzymywać określonych-pozycji, możemy swobodnie wybierać miejsce, w którym chcemy stoczyć walkę. Stąd zdecydowana przewaga taktyki defensywnej oraz koncentracji jednostek.









Podstawą strategii jest wybór odpowiedniego terenu do obrony. Warto też rozejrzeć się za pozycją, na którą można się wycofać.

Większość jednostek z pierwszej linii można ufortyfikować. Daje im to nie tylko lepsze możliwości obronne, ale także poprawia poziom zdrowia i strukturę. Okopane oddziały są też bardziej odporne na czynniki dezorganizujące.

W odwodzie warto trzymać kilka oddziałów piechoty, tak aby mogły zastąpić osłabione jednostki pierwszej linii. Istotne znaczenie mają rozkazy uzupełnienia zapasów amunicji i odpoczynku. Osłabione oddziały mogą, po kilku turach spędzonych na tyłach, wziąć ponownie udział w walce.

Cała kawaleria, bynajmniej nie w szyku spieszonym, powinna pozostać w odwodzie... Nadaje się ona doskonale do zadania silnego ciosu, szczególnie gdy oddział ma dużą liczebność. Jednak konnica jest bardzo wrażliwa na atak, stąd konieczność używania jej ostrożnie: atak (najlepiej na osłabionego przeciwnika) i wycofanie za linię własnej piechoty. Duże znaczenie ma pozostawienie za linią obronną pustej przestrzeni, tak aby jednostki zaatakowane przez przeważające siły wroga mogły swobodnie się wycofać.

Najlepiej atakować tylko osłabione oddziały przeciwnika. Dobrze robić to w sytuacji, gdy cel ataku jest otoczony ze wszystkich stron przez sprzymierzone i wrogie siły. Wtedy, gdy wpadnie w panikę, może nie mieć drogi ucieczki... Ataki trzeba przeprowadzać falowo – kilka na wybranego przeciwnika w jednej turze.

Gra nie przewiduje możliwości wykonania przez jeden oddział wielokrotnych ataków czy ostrzału. Koniec ze wspaniałymi szarżami kawalerii, rozbijającymi kilka wrogich jednostek...

Specyficznym typem ataku jest szarża. Wymaga wysokiego poziomu morale, lojalności i struktury jednostki oraz dobrego dowódcy. Dzięki oddaniu części punktów z ogólnego poziomu morale armii, możemy podwyższyć morale określonego oddziału (odpowiednik inspekcji głównodowodzącego). Powoduje to, że po zwykłym, ogniowym ataku dochodzi także do walki wręcz. Warto skorzystać z szarży w przypadku, gdy spodziewamy się zadać przeciwnikowi poważne straty, np. przeciw piechocie w kolumnie marszowej.

Warto prowadzić ostrzał artyleryjski pól zajmowanych jednocześnie przez baterię i inny oddział wroga. Opłaca się też ostrzelać osłabione jednostki, które przeciwnik próbuje wycofać z pierwszej linii. Mogą wpaść w popłoch i rzucić się do ucieczki – wtedy zdobędziemy posiadane przez nie zapasy. Ciekawostką jest fakt, że obsada baterii zredukowana nawet do 1 żołnierza (choć instrukcja podaje 9 jako średnią liczbę konieczną do obsługi działa) może skutecznie bronić się przed atakiem i prowadzić ogień!

Jednostki wyspecjalizowane są najczęściej niezbyt liczebne, jednak dysponują dużą siłą ognia. Należy operować nimi w taki sposób, aby po ostrzelaniu wroga miały wystarczającą liczbę punktów, pozwalającą wycofać się w bezpieczne miejsce. Inaczej mogą paść ofiarą bezpośredniego ataku. Prowadzony przez nie ostrzał może obniżyć znacznie morale przeciwnika.

ROBERT E.LEE: CIVIL WAR GENERAL
Impressions/Sierra 1996
Strategiczna
PC CD-ROM

Grafika	79%
Dźwięk	66%
Ogółem	72%

Jeżeli morale oddziału spadnie zbyt nisko, żołnierze mogą wpaść w panikę i uciec z pola walki. Jednostka nie przyjmuje wtedy rozkazów. Można, podobnie jak w przypadku szarży, użyć punktów z ogólnego morale armii i spróbować zebrać rozproszonych żołnierzy.

W turach nocnych należy zrezygnować z przemarszu i walki. Żołnierze powinni wypoczywać i uzupełniać zapasy. Wszelkie działania wpływają bardzo niekorzystnie na morale i strukturę jednostek.

Robert E. Lee: Civil War General to kolejna gra preferująca działania defensywne. Oczywiście, czasami trzeba działać aktywnie, jednak początek każdej bitwy to praktycznie obrona, gra na zmęczenie i osłabienie sił przeciwnika.

Teren

ma duże znaczenie przy planowaniu bitwy. Wzniesienia są dobrym miejscem na stanowiska dla artylerii, a okopane na ich zboczach jednostki stanowią znacznie trudniejszy cel ataku dla wroga. Warto wykorzystać fakt, że na niektórych odcinkach nie da się przekroczyć rzek w miejscu innym niż przez most. Można zorganizować niewielkimi siłami obronę przeprawy i związać znaczną część sił przeciwnika, a resztę jednostek przerzucić w inny rejon.

Niektóre typy terenu, np. z nasypem, po którym przebiegają tory kolejowe, wpływają dodatnio na morale znajdujących się na nich jednostek. Przy planowaniu obrony warto stworzyć linię defensywną w terenie dającym dobrą naturalną osłonę, np. w lesie. Trzeba też pamiętać, że kawaleria działa najlepiej w otwartym terenie.

Sztuczna Inteligencja

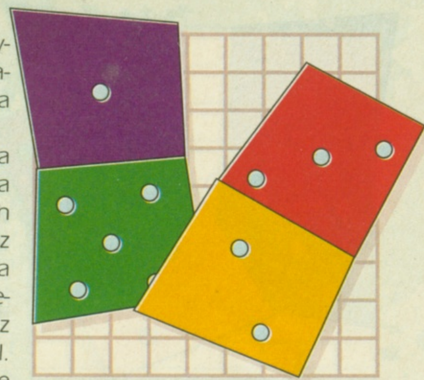
nie reprezentuje zbyt wysokiego poziomu. Komputer potrafi okrążyć samotny oddział czy też odpowiednio wykorzystać baterie, jednak niezbyt sobie radzi z bardziej skomplikowanymi problemami. Nie potrafi dobrze wykorzystać oddziałów wyspecjalizowanych i najczęściej naraża je na bezpośredni atak wroga.

Zmiana poziomu gry oznacza utrudnienia dla gracza. Zwiększa się ujemny wpływ forsownych marszów na zdrowie i morale oraz wpływ struktury i zdrowia na możliwości bojowe jednostki. Niestety, zmiana ta nie wiąże się z realnym wzrostem możliwości SI. Na plus można zaliczyć różnice w umiejętnościach komputerowego przeciwnika, wynikające ze zmiany na stanowisku głównodowodzącego armią Unii. Zachowanie McClellana różni się od postępowania Granta...

Robert E. Lee daje możliwość walki z drugim graczem na jednym komputerze lub dwóch, połączonych przez modem czy kabel.

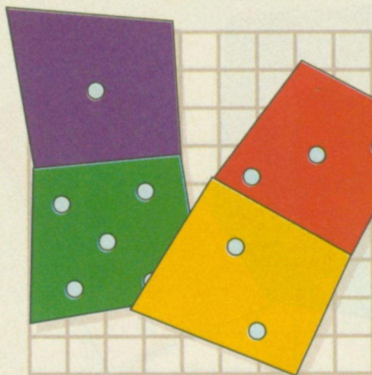
Wnioski

Podstawową wadą gry jest jej tematyka — mocno już wyeksploatowana wojnya secesyjna. Jednak wykorzystana w grze koncepcja jest na tyle interesująca, że warto się z tą produkcją Sierry zapoznać. Robert E. Lee: Civil War General to ciekawa gra strategiczna, jednak z uwagi na pewne uproszczenia przeznaczona jest raczej dla graczy mniej doświadczonych.



Jacek Ilczuk

Wymagania sprzętowe: 486DX/66, 8 MB RAM, SVGA, CD-ROM 2x, od 8 MB do 161 MB na dysku twardym, Windows 3.1 (Win32S) lub Windows 95, mysz.



OSTATNIO PRZYZWYCZAILIŚMY SIĘ, ŻE GRY STRATEGICZNE SĄ PRZEDE WSZYSTKIM ALBO PODOBNE DO COMMAND & CONQUER, ALBO SĄ TYPOWYMI STRATEGIAMI BITEWNYMI, JAK SERIA BATTLEGROUND. DLATEGO POJAWIENIE SIĘ NA RYNKU CYBERSTORM ZNANEJ FIRMY SIERRA STANOWI MIŁE ZASKOCZENIE.

Świat gry

Świat CyberStorm zdołali już poznać miłośnicy symulatorów w grach EarthSiege i EarthSiege 2. Tak jak i tam, cybridy – mechaniczni wrogowie ludzkości – walczą z naszą rasą o panowanie w Kosmosie. A raczej o panowanie na poszczególnych planetach, zwłaszcza tych bogatych w surowce mineralne. Na szczęście [jak dla kogo – Alx] w CyberStorm nie znajdziemy żadnych elementów symulacyjno–zręcznościowych. Tu trzeba myśleć, a nie szybko naciskać mysz czy klawisze i odpalać kolejne rakiety. Nowy produkt Sierry jest bowiem strategią heksagonalną z podziałem na tury, nieco podobną (w zakresie przyjętych założeń) do Fantasy General z SSI.

Cele gry

Głównym celem jest likwidacja cybridów, ale zanim dostaniemy szansę na rozprawienie się z ich kwaterą główną, czeka nas mnóstwo kolejnych misji, których powodzenie będzie wpływać na nasz stopień wojskowy. To z kolei determinuje możliwość kupowania nowych robotów bojowych (czyli herców) oraz zapoznawania się z nowymi technologiami wojskowymi.

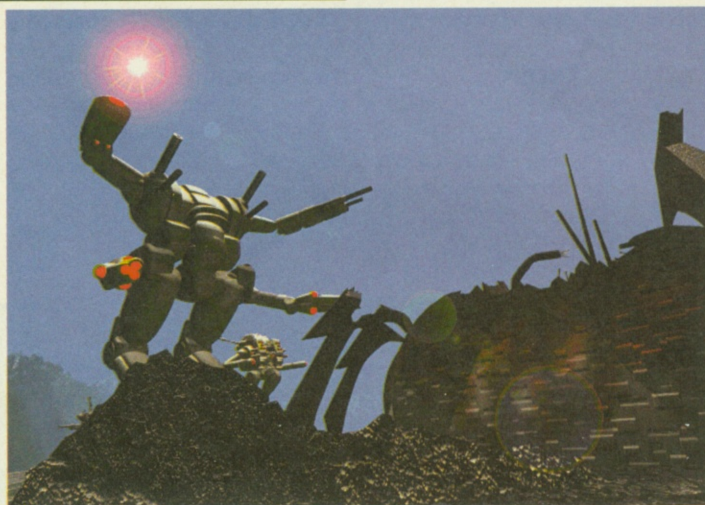


Misje

CyberStorm to gra podzielona na trzy główne etapy (każdy z nich kończy się w momencie zniszczenia głównej bazy wroga w danym rejonie, zniszczenie ostatniej kończy naszą walkę). W czasie rozgrywania każdego etapu możemy podjąć się wypełnienia nieograniczonej liczby misji. Dzielą się one na kilka podstawowych rodzajów.

- **Wydobycie:** wystarczy zdobyć określoną w briefingu ilość surowców, aby móc się wycofać do statku transportowego. W tych misjach warto jednak zniszczyć wszystkie roboty wroga, gdyż wtedy dostajemy solidny procent ze sprzedaży wszelkich wydobytych na planecie surowców (wydobywanie odbywa się automatycznie, kiedy już pokonamy przeciwnika).
- **Rekonesans:** celem jest zlokalizowanie bazy wroga. Nie ma konieczności zniszczenia jej, ani pokonania sił cybrida.
- **Obrona instalacji:** przez określoną w briefingu liczbę tur musimy chronić własną bazę. Zwykle misja kończy się jednak dużo wcześniej, kiedy zniszczymy pojazdy wroga bądź sami zostaniemy zniszczeni.
- **Ochrona obszaru:** należy zniszczyć wszystkie cybridy na wyznaczonym obszarze misji.
- **Zniszczenie bazy:** należy zlikwidować wojska cybridów i ich bazę (łącznie z wieżyczkami strażniczymi).
- **Zniszczenie Kwatery Głównej:** to samo co w poprzednim punkcie, tyle że znacznie większy stopień trudności.

W momencie, kiedy poradzimy sobie z kilkoma czy kilkunastoma misjami, nasza ranga w siłach Unitechu wzrasta. Ze wzrostem rangi wiąże się możliwość skorzystania z nowszych rozwiązań technologicznych (czyli to, co dobrze znamy z C&C). Jednak istnieje tu pewna bardzo rozsądnie postawiona bariera. Na danym etapie gry możemy maksymalnie osiągnąć rangę (kolejno): squad commandera, force leadera i herc commandera. Wykonanie później choćby i stu misji w danym etapie nie przyniesie już awansu. Awans jest możliwy dopiero po przejściu na kolejny etap, co następuje w chwili zlikwidowania Kwatery Głównej cybridów na danym obszarze.



Przy wyborze misji powinniśmy brać pod uwagę dwa aspekty: czas i finanse. Radzę wybierać krótkie misje (miesiąc lub dwa) i wysoko płatne. Zwykle są one co prawda trudniejsze, ale od pewnego momentu przestaje to mieć znaczenie.

Armia

to na początku raczej maleńki oddział – w ostatnich misjach może jednak składać się nawet z 28 bojowych robotów. Początkowo dysponujemy jedynie kilkoma maszynami nie najnowszej generacji. Ale nasze roboty bojowe muszą być przez kogoś kierowane. Tu zaczyna się rola tzw. biodermów, czyli cyborgów w służbie Unitechu. Za każdym razem, kiedy odwiedzamy bazę, możemy kupić bioderma (najdroższy kosztuje 50 tysięcy), czasem też dostajemy nowego za darmo, po osiągnięciu następnego stopnia wojskowego. Każdy bioderm charakteryzowany jest parametrami, określającymi jego zdolność posługiwania się bronią, pilotażu i dowodzenia. Na początku możemy szkolić biodermy w specjalnym urządzeniu wirtualnej rzeczywistości, potem ich cechy rosną w miarę zwyciężania w kolejnych misjach (taki rolplejowy element).

W czasie bitwy możemy też korzystać z opcji pozwalających na czasowe zwiększenie umiejętności bioderma (po kliknięciu na jego portret), ale należy z tym uważać, gdyż bioderm ulega wtedy zatruciu. A nadmierne stosowanie prowadzi nawet do śmierci [ja też kilka razy podczas zatrucia myślałem, że umrę – Alx]. Każdy bioderm ma, określony w miesiącach, czas życia. Po jego upływie ulega automatycznej dezintegracji. W czasie toczonej kampanii korzystałem tylko i wy-

łącznie z biodermu Tola (nazywając go na różne sposoby, żeby mi się nie myliło). Ma on bardzo długi cykl życiowy, a przy tym niesamowicie szybko wchodzi na wysoki poziom doświadczenia w korzystaniu z każdej broni.

Herce

Herce to roboty bojowe i wydobywcze, sterowane przez biodermy. W CyberStorm dysponujemy wieloma ich rodzajami. Pod koniec każdego etapu gry co prawda i tak korzystamy tylko z jednego bądź dwóch. Po prostu, pozostałe modele nie nadają się już do brania udziału w ciężkiej bitwie, ze względu na niską jakość i małe możliwości bojowe. Herce kupujemy w Bazie Herców, tam też je przezbrajamy, reperujemy oraz sprzedajemy. Nie należy się wahać przed sprzedawaniem przestarzałych herców i inwestowaniem w te nowszej generacji.





Uzbrojenie herca

Mamy kilkadziesiąt rodzajów broni, w którą możemy zaopatrzyć naszego robota. Oczywiście, po otrzymaniu dostępu do nowych technologii z większości których nie będziemy już korzystać. Należy pamiętać o kilku bardzo ważnych sprawach:

1. Korzystanie z większości rodzajów broni pochłania energię. Herc pozbawiony energii jest na pół bezbronny.
2. Istniejąca broń jest ściśle charakteryzowana pod względem maksymalnej siły rażenia, zasięgu, liczby strzałów na turę i dostępnej amunicji. Należy koniecznie pamiętać, że istnieje broń przeznaczona tylko do likwidacji tarcz ochronnych, która nie jest w stanie zniszczyć samego cybrida oraz broń zadająca poważne obrażenia pozbawionemu tarczy cybridowi, ale nie niszcząca samej tarczy.
3. Na pewnych planetach niektóre rodzaje broni nie działają lub działają bardzo słabo. Zawsze należy się zapoznać z charakterystyką obszaru, na którym przyjdzie nam stoczyć bitwę.
4. Każdy bioderm ma inne parametry, obrazujące jego umiejętności korzystania z poszczególnych rodzajów broni.

Urządzenia peryferyjne

Herc nie składa się tylko z broni. Jest to wyspecjalizowany automat bojowy dysponujący własnym napędem, komputerem, pancerzem, tarczami ochronnymi, systemem podtrzymywania życia i zaopatrzony w kilka (maksimum cztery) urządzeń, mających ułatwiać wykonanie zadań. Urządzenia te to: aparaty wydobywcze (w zasadzie stosowanie ich ogranicza się do pierwszych dwóch misji), aparaty samonaprawcze, sensory, mechanizmy umożliwiające uniknięcie strzału wroga oraz specjalny, dodatkowy napęd. Idealnym rozwiązaniem jest, moim zdaniem, nie obarczać herca automatem wydobywczym, a wyposażyć go w: AntiGravity Unit i Overdrive Node (oba dla znacznego poprawienia szybkości), Active Offscr Jamming (możliwość uniknięcia strzału wroga) i Nanorepair Glands (samoreperacja uszkodzonych części w czasie trwania bitwy).

Tarcze

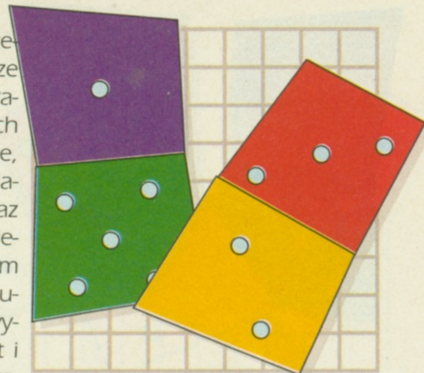
Jest to tak ważny element zarówno herca, jak i cybrida, że warto poświęcić mu więcej miejsca. A zasada jest prosta: póki Twój robot ma tarczę, jest w miarę bezpieczny. Pozbawiony jej, staje się łatwym celem dla każdego wroga. Tarcza osłania herca przed uszkodzeniem ważnych elementów konstrukcyjnych. Twórcy herców przygotowali wiele rodzajów tarcz, które różnią się siłą neutralizowanych ciosów. Tarcza dzieli się na 8 sektorów osłaniających herca z ośmiu stron (N, NW, W, S, SW, SE, E, NE). Za każdym razem, kiedy na polu bitwy naciśniesz ikonę Shield, otrzymasz informację o ogólnym stanie tarczy oraz rozdzieleniu jej mocy na poszczególne sektory. Podziałem mocy możesz sterować (przyciskiem myszy), możesz też użyć opcji Equalize, dzielącej tarczę równomiernie. Największą wadą tarczy jest jej ogromny ciężar, który poważnie ogranicza możliwości poruszania się herca. Jednak dzięki tarczy wydłuża się jego czas życia na polu bitwy!



Walka

Walka jest istotą tej gry. To, w jaki sposób zachowujesz się na polu bitwy, ma decydujące znaczenie dla odniesienia sukcesu. W czasie walki trzeba zwracać uwagę na wiele bardzo ważnych elementów:

- Atakuj najpierw najsilniejszych wrogów (nihilus, hades, wyrzutnia rakiet, ewentualnie ciężkie wieże strażnicze). Wyjątkiem są małe cybridy (pojawiają się całymi stadami podczas ostatnich misji etapowych), które należy likwidować za pomocą Chain Elfa (załatwia je jeden strzał).

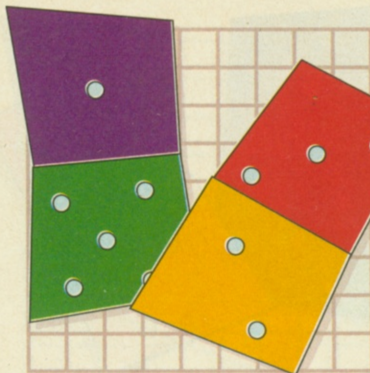


Idealne ustawienie broni herca

I etap:
- HP Cannon
- HP Cannon
- Chain Elf
- EMP Beamer
- MicroMissile
- MicroMissile

II etap:
- SP 1200 P-Las lub F-Annihilator
- SP 1200 P-Las lub SP 800 PIGat
- EMP Blaster
- EMP Blaster lub 100mm Chain
- Missile HK+
- Missile HK+
- Chain Elf
- Chain Elf

III etap:
- 280mm ATX
- EPM Blaster
- EPM Blaster lub HC Blaster
- 100mm Chain
- Missile HK+
- Missile HK+
- Chain Elf
- Chain Elf



- Zwracaj uwagę na siłę tarczy wroga (kreski na ikonie przedstawiającej cybrida). Nie uderzaj za pomocą broni niszczącej zbroję (np. wszelkie wyrzutnie rakiet), zanim nie zniszczysz tarczy. Cybridy często potrafią obracać się, ukrywając sektor pozbawiony tarczy.
- Nie wypuszczaj zanadto do przodu pojedynczego herca, chyba że jesteś przygotowany na jego szybką utratę.
- Jeżeli to możliwe, chowaj się za wzgórzami bądź skałami, wydawaj hercom rozkaz kucania (crouch), trudniej wtedy je trafić.
- Jeżeli istnieją małe szanse trafienia, nie atakuj. Prawie każdy atak powoduje zużycie energii, która może przydać się później.
- Zwracaj uwagę, aby Twoje herce poruszały się trasą nie tyle najkrótszą, a taką, która pochłonie jak najmniej punktów ruchu. Niestety, czasami komputer wyznacza hercowi (zupełnie bezmyślnie) drogę prowadzącą przez trudne do sforsowania tereny.
- W ostatniej misji na każdym z etapów (zniszczenie Kwatery Głównej) baza cybridów ma budowlę, produkującą w każdej turze mnóstwo małych robotów. Postaraj się jak najszybciej ją zniszczyć.



- Zawsze możesz mieć więcej biodermów niż herców. Dlatego biodermy, które zostały wyszkolone do maksimum, trzymaj w bazie (wtedy czas dla nich zamiera), a do walki wysyłaj nowe, które powinny się jeszcze podszkolić. Doświadczonych biodermów użyj do wyjątkowo trudnych misji.
- Stosuj urządzenia typu „nanorepair" (ikona Internal, a potem kliknąć na nazwie urządzenia). Czasem to jedyny sposób, aby nie utracić herca lub chociaż przedłużyć jego czas życia na polu bitwy.
- Pamiętaj, iż herc stojący na wzniesieniu ma większy nie tylko zasięg widzenia, ale często także zasięg strzału i celność.
- Aby lepiej orientować się w sytuacji na polu bitwy, możesz używać ikon oznaczonych znakami + i –.

Pieniądze

Odgrywają dość ważną rolę – za nie reperujesz i kupujesz herce, zmieniasz ich wyposażenie (w końcowych misjach strasznie drogie) oraz wynajmujesz biodermy. Masz kilka możliwości zdobycia funduszy:

- Za wypełnienie zadań w każdej misji otrzymujesz nagrodę.
- Za zniszczenie każdego cybrida otrzymujesz 1000 kredytów.
- Za wydobyte surowce otrzymujesz ekwiwalent pieniężny.
- W misjach wydobywczych po zlikwidowaniu cybridów otrzymujesz pieniądze (duże) za surowce, które automatycznie wydobywa Unitech.
- Po zlikwidowaniu bioderma w Medvacie (opcja recycle) otrzymujesz ekwiwalent, którego wysokość zależy od jakości bioderma i czasu życia, który mu pozostał.

Warunki geofizyczne

Kampanie wojenne toczą się na planetach mających bardzo zróżnicowane warunki geofizyczne. Spotkamy lądy o niewielkiej grawitacji i takie, na których jest ona dwukrotnie większa od ziemskiej. Będziemy walczyć na planetach gładkich jak stół (bitwy są wtedy łatwiejsze, gdyż nabieramy znacznej mobilności) oraz na pofałdowanych górami i wzgórzami (nie tylko ciężej się poruszać, ale cybridy potrafią się dość przemyślnie chować). Na niektórych planetach nie będziemy mogli stosować pewnych typów broni. Zdarzy się, iż „wysiądą" karabiny maszynowe, lasery będą mieć słabszą siłę rażenia, a rakiety powędrują donikąd. Najbardziej



denerwujące są jednak planety, na których przestają działać czujniki. Tam wrogie pojazdy zobaczymy dopiero wtedy, kiedy znajdziemy się tuż przy nich. Dlatego przed każdą misją radzę zapoznać się z charakterystyką danej planety i ewentualnie dokonać przezbrojenia herców.

CyberStorm jest grą ciekawą i zajmującą. Jednak jej autorzy nie uniknęli kilku dość poważnych błędów. Po pierwsze, większość misji (zwłaszcza w pierwszym etapie oraz kiedy mamy już herca juggernaut) jest bajecznie prosta. Przeciwnikowi czasem udaje się pozbawić nas jednego robota, sam traci ich kilkanaście czy kilkadziesiąt (wyjątkiem jest tu ostatnia misja pierwszego etapu, bardzo trudna).

Grając na poziomie „easy", prawie od razu po uzyskaniu technologii juggernauta zaatakowałem najpierw Kwaterę Główną na drugim etapie, a potem na trzecim (wygrywając grę). Co gorsza, w obu tych misjach straciłem zaledwie trzy herce, wystawiając do



walki tylko część, przysługujących mi przy tym stopniu, sił. W tej chwili sprawdzam poziom „normal" (zachowując sobie na koniec poziom „hard") i nie zauważam specjalnych, dodatkowych utrudnień.

W grze nie zróżnicowano umiejętności poszczególnych herców. Po uzyskaniu technologii demona, reapera i juggernauta jest oczywiste, że korzystamy tyl-



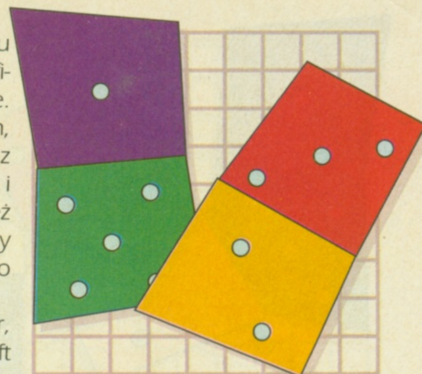


ko z nich. A przydałoby się, aby można było korzystać np. z herców latających czy pływających. Błędem było też wprowadzenie biodermów jako typów, a nie indywidualnych jednostek. W efekcie zawsze kreowałem najlepszego bioderma, czyli Tolę i na koniec miałem 11 świetnie wyszkolonych biodermów typu Tola. Dalej: poszczególne mapy są zbyt mało urozmaicone. Owszem, zdarzają się ciekawe scenariusze (cybridy broniące się za rzeką czy w górach), ale jest ich zdecydowanie za mało. I na koniec: autorzy nie pokusili się o stworzenie zajmujących przerywników oraz atrakcyjnej sekwencji początkowej i końcowej (a pamiętacie C&C czy Warcraft 2?). Co prawda, filmik pokazujący, co nas czeka w momencie przegrania kampanii jest, mimo oszczędnych środków, dość wstrząsający, ale jednak w epoce multimedialnej oczekuje się czegoś więcej.

Błędy, które wymieniłem, absolutnie nie zmieniają dobrej opinii, jaką mam o CyberStorm. Należy zwrócić uwagę na bardzo wygodny interfejs użytkownika w czasie bitwy i poprawny interfejs w bazie. Sama strategia walki jest interesująca, a komputerowy przeciwnik został obdarzony całkiem niezgorszą inteligencją. Dla osób, którym znudzi się rozgrywanie pełnej kampanii (lub nie mają na to czasu), stworzono edytor scenariuszy. Wybieramy w nim: planetę, poziom technologii oraz stopień trudności. Jeżeli komuś znudzi się walka z komputerem, zawsze może skorzystać z opcji pozwalającej na starcie w sieci. Niewątpliwą zaletą CyberStormu jest też czytelna, estetyczna grafika oraz niezłe efekty dźwiękowe. Muzykę, co prawda, wyłączałem, bo jest trochę denerwująca, ale z pewnością dobrze zrealizowana i nastrojowa. Warto podkreślić też fakt, iż CyberStorm – mimo pracy w Win 95 – nie ma skłonności do „wieszania się".

Czekamy teraz na kilka gier, których pokrewieństwa z Warcraft 2 i Command & Conquer w żaden sposób nie da się ukryć. CyberStorm jest na pewno miłym przerywnikiem w oczekiwaniu na np. War Wind czy C&C: Red Alert. Jednocześnie to dobra zabawa dla tych, którzy nie lubią strategii czasu rzeczywistego bądź gier ściśle odwzorowujących historyczne realia. Dobrze też, iż autorzy zdecydowali się skorzystać ze świata znanego graczom z cyklu EarthSiege oraz systemu Metaltech. [A ja wyrażam uznanie autorowi opowiadań i powieści fantasy oraz miłośnikowi role–playingu, że tak ładnie opowiedział nam o typowej grze ze świata hard Science Fiction – Alx].

Herc Commander Piekara

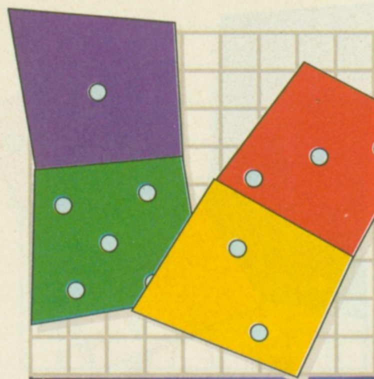


Dystrybucja:
IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27

95

CYBERSTORM
Sierra 1996
Strategiczna
PC CD-ROM

Grafika	79%
Dźwięk	75%
Ogółem	81%





F-22 Lightning II to kolejny symulator z linii tych „łatwieszych" do opanowania. Zgodnie z tradycją poprzednich produkcji NovaLogic, nie trzeba tutaj rzucać na szalę swojego życia i kariery – jeśli nie zaliczysz misji, nie przejdziesz dalej w kampanii. Tu jest typowa walka na punkty – każdy zestrzał, zniszczenie budynku czy pojazdu wroga jest punktowane, a Twój stopień wojskowy zależy od liczby uzbieranych punktów. Jeśli zostaniesz zestrzelony lub nie zaliczysz misji z innych powodów, będzie to odnotowane w Twojej kartotece i... nic ponadto. Znów ta sama misja do wykonania.

Teatry działań,

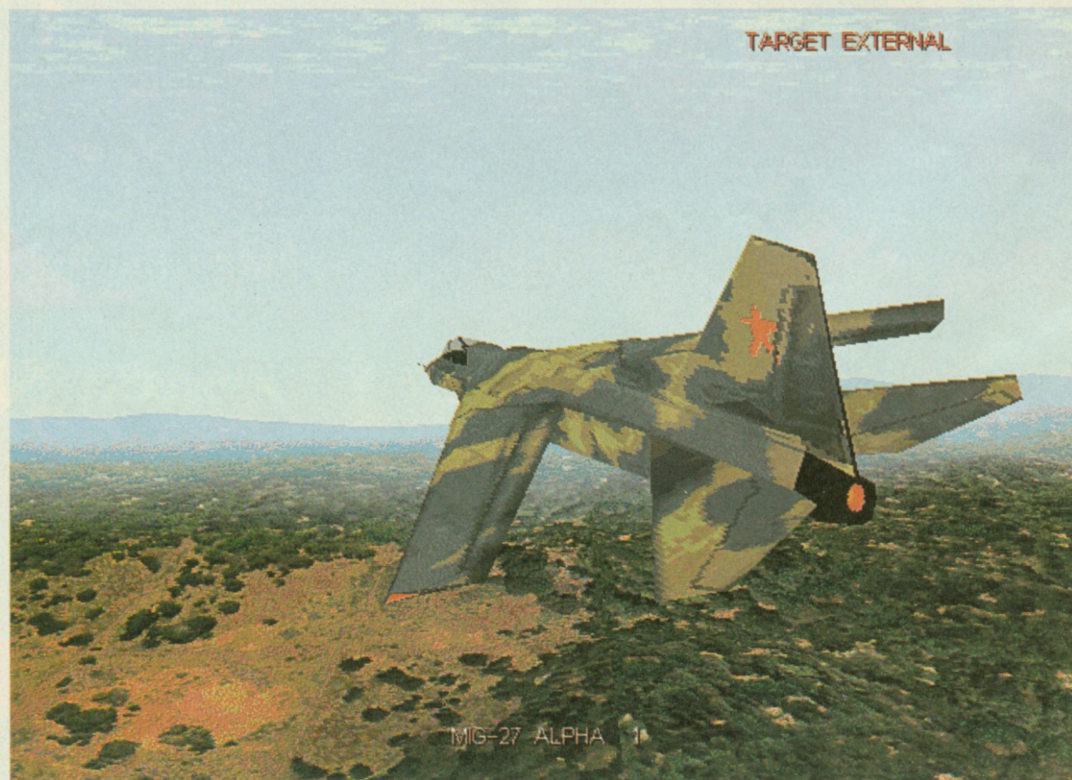
czyli gdzie można sprawdzać twardość gleby...

Do dyspozycji masz następujące możliwości – albo zaliczać po kolei pojedyncze misje zaszyte w Menu Quick Mission, gdzie oprócz tych ułożonych przez autorów można skonstruować i odbyć swoje batalie powietrzne, albo przejść kolejno przez trening w bazie Nellis i cztery kampanie wojenne.

1. **Gambling on the Mekong –** niejaki Chang Tzu Ming zebrał pokaźne siły wojskowe, finansowane z zysku osiąganego na handlu narkotykami, i chce być jednym z „graczy" na światowej arenie. Do Tajlandii została wysłana międzynarodowa pomoc, w tym dwa dywizjony Ligthningów II.
2. **Siberian Turncoats –** rozkład państwa rosyjskiego sięgnął zenitu. Siły zgrupowane na Czukotce zbuntowały się i ogłosiły restytucję Republiki Dalnywostoku, „państewka" stworzonego w 1920 r. przez armię Białych. Buntownicy powołują się na „wolę ludu" od Nowosybirska do Pacyfiku. Jednostka F-22, wysłana przez USA, ma za zadanie wspierać siły rosyjskie w walce z buntownikami. Jest tylko jeden szkopuł... Rosjanie „niezbyt" pragną tej pomocy.
3. **Iraqi Machinations –** Irak znów namieszał. Tym razem zajął tereny jordańskie, na północ od Ammanu, na granicy z Izraelem. USA i większość krajów zachodnioeuropejskich skierowała siły, aby pomóc Lidze Arabskiej w rozwiązaniu problemu. Koalicjanci domagają się zwrotu terenów i powrotu Irakijczyków w ich poprzednie granice.
4. **Odessa Vacation –** tym razem problemy na Ukrainie. NATO w nowym składzie, z czeskimi, polskimi i rosyjskimi siłami rusza z kolejną interwencją. Nie można dopuścić do powtórki roku 1918. Nie można pozwolić mafii cofnąć wskazówek zegara historii.

Oczywiście, jak w każdym w miarę nowym symulatorze, standardem są opcje gry na więcej niż jednym komputerze. Można





grać na dwa sposoby: Deatchmatch Play i Cooperative Play. Wszystko chyba jasne?

SUPERNOWOCZESNY MYŚLIWIEC ODDANY W TWOJE RĘCE. POKAŻ, ŻE NIE BYŁA TO DECYZJA POCHOPNA. ZNAJDŹ I ZNISZCZ WROGA.

Walka,

czyli jak zestrzeliwać, nie będąc zestrzelonym...

Masz okazję wykazać się w walce powietrznej i bombardowaniu naziemnych instalacji przeciwnika. Zarówno rakiety powietrze–powietrze, jak i bomby są naprowadzane. Wystarczy, że wybierzesz cel, poczekasz, aż cel znajdzie się w zasięgu i ognia...

F-22 Lightning II przenosi dwa rodzaje rakiet pow.–pow. **AIM-120 AMRAAM** to podstawowa broń tego myśliwca. Pocisk średniego zasięgu, naprowadzany radarowo–aktywnie, wykazuje zadziwiającą skuteczność, rzędu prawie stu procent! Bardzo rzadko zawodzi. Ponieważ jest to broń typu fire&forget, można strzelać po kolei do np. dwóch kluczy samolotów (F-22 zabiera 6 takich rakiet) i w kilka sekund wyeliminować je z walki. W ten sposób, przy atakowaniu konwojów powietrznych można posłać na glebę całą eskortę, a potem zająć się samolotami chronionymi – bombowcami czy transportowcami...

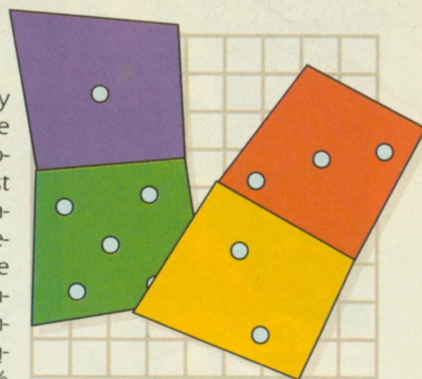
Z kolei **AIM-9X Sidewinder** w tej grze to pociski, ogólnie rzecz ujmując, do d*.*. Bardzo krótki zasięg i wielka wrażliwość na środki obrony biernej wroga, czyli flary i manewry defensywne. W zasadzie jedyny sens ma wystrzelenie tych rakiet idealnie z godziny szóstej celu, mimo że pociski „widzą" cel z każdego kąta. Bomby **GBU-30 (V)-1 JDAM** przeznaczone są do kasowania wszelkiego rodzaju celów naziemnych, od bunkrów, hangarów, po pojazdy przeciwnika. JDAM to lekarstwo dobre na wszystko – wystarczy zaznaczyć cel, poczekać, aż kursor zrobi się czerwony i poczęstować wroga pigułą...



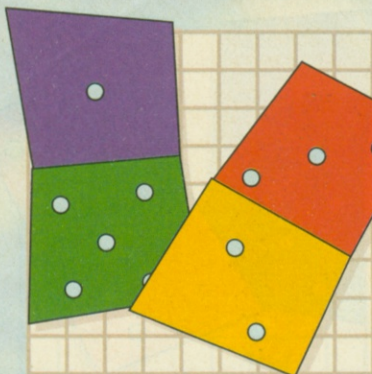
M61A2 Vulcan – standardowe sześciolufowe działko napędowe, w które jest wyposażona większość amerykańskich myśliwców. Skuteczny zasięg rzędu 0,5 km. Stosowane zarówno do ostrzeliwania celów powietrznych, jak i naziemnych. Zaiste, piękny jest widok, gdy Twoje pociski wgryzają się w kadłub nieprzyjacielskiego bombowca – odpadają od niego części, a potem następuje eksplozja. Takie widoki zapewni Ci tylko Vulcan! Tyle mówi teoria. Praktyka, niestety, jest nieco mniej entuzjastyczna. W grze Vulcan ma zbyt małą szybkość strzelania, aby skutecznie ostrzeliwać zwinne myśliwce. Jedyne jego zastosowanie, gdzie skuteczność jest możliwa do zaakceptowania (trafia więcej niż jeden na pięćdziesiąt pocisków), to atak na duże samoloty (np. Tu-160 lub Mainstay) lub ostrzał celów naziemnych. Tu polecam nalot z wyłączonym radarem, na 60–80% mocy z prędkością okołodźwiękową. Dla artylerii jesteś prawie nie do zestrzelenia, a rakiety nie powinny zostać wystrzelone. Należy uważać, aby nie nurkować pod zbyt dużym kątem, gdyż łatwo można wmeldować się w glebę.

W czasie walki powietrznej trzeba pamiętać, że stary MiG 27 nie jest równorzędnym przeciwnikiem dla zaawansowanego F-22, ale i on może śmiertelnie ukąsić... MiG-i 29 i Su-27 to samoloty, na które trzeba już uważać, gdyż mogą zadać decydujące ciosy. Są naprawdę niezłe. Jednak najgorsze, co może Cię spotkać, to EuroFighter 2000 we własnej osobie. Na szczęście piloci tych samolotów nie mają zielonego pojęcia, jak unikać AMRAAM-ów. Natomiast w walce kołowej mogą Ci narobić niesłychanego bigosu. Staraj się do tego nie dopuszczać. Zdecydowanie trzeba atakować z dystansu.

Manewry, stosowane w walce powietrznej na krótkich dystansach, komputer ma dość dobrze opanowane, choć czasami zachowuje się głupio. Przykład: w czasie jednej z misji w drugiej kampanii (syberyjskiej) jesteś dodatkową eskortą AWACS-a, którego bezpośrednio strzegą cztery F-16. Do wybicia są dwa EuroFightery 2000, cztery MiG-i 29 i trzy Su-27. W pewnym momencie, gdy dzięki pomocy Wingmana pozostał już tylko jeden Suchoj, postanowiłem się trochę pobawić i zapolować na niego działkiem. On zachowywał się jak kompletny debil. Kazałem skrzydłowemu wrócić do szyku (żeby czasem nie strzelał) i zająłem się wrogiem. Strzelałem i strzelałem, a efektów nie było. Su-27 po oberwaniu pociskiem wykonywał standardowy unik i wracał na swój kurs, absolutnie nie zwracając uwagi na to, że siedzę mu na ogonie i sieję jak do tarczy. Dopiero gdy trafiłem, raczył reagować wspomnianym wcześniej unikiem. Bezsens kompletny! Bzdura do kwadratu! W końcu po wystrzeleniu połowy amunicji drań eksplodował... Tyle o inteligencji myśliwców, teraz o bombowcach, takich jak Tu-160 czy transportowe Antonowy – to tylko niezdarne kaczki, których przeznaczeniem jest śmierć.

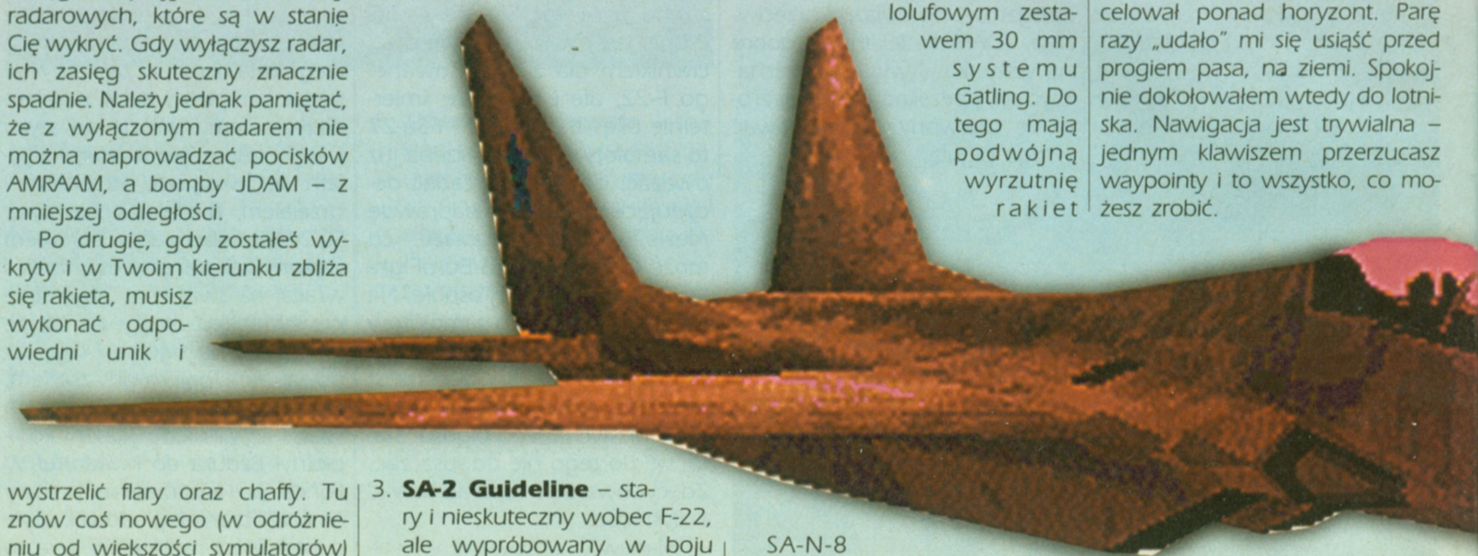






Obrona przed nieprzyjacielskimi środkami wyrazu polega, po pierwsze, na obronie biernej. Twoja dewiza powinna brzmieć: „Primo, nie dać się wykryć". Na ekranie sytuacji taktycznej czerwonymi okręgami zaznaczone są zasięgi nieprzyjacielskich stacji radarowych, które są w stanie Cię wykryć. Gdy wyłączysz radar, ich zasięg skuteczny znacznie spadnie. Należy jednak pamiętać, że z wyłączonym radarem nie można naprowadzać pocisków AMRAAM, a bomby JDAM – z mniejszej odległości.

Po drugie, gdy zostałeś wykryty i w Twoim kierunku zbliża się rakieta, musisz wykonać odpowiedni unik i wystrzelić flary oraz chaffy. Tu znów coś nowego (w odróżnieniu od większości symulatorów) – w F-22 odpowiada za to jeden klawisz. Do dyspozycji masz 100 ładunków – powinno wystarczyć nawet na najgorętszy ostrzał. Ale należy pamiętać, że nawet największa liczba odpalonych wabików nie odciągnie rakiety bez odpowiednio szybkiego i energicznego manewru – to jest podstawa uniknięcia trafienia.



Wróg będzie Cię częstował następującymi przyjemnościami:

1. **R-27 RE (AA-10 Alamo C)** – naprowadzana półaktywnie rakieta średniego zasięgu. Przy intymnym zbliżeniu jest zabójcza. Zasięg – około 20 mil morskich.
2. **R-73A (AA-11 Archer)** – najlepszy chyba obecnie pocisk krótkiego zasięgu. Wektorowany ciąg daje mu znakomitą zwrotność, na szczęście mała głowica może co najwyżej uszkodzić Twój samolot.
3. **SA-2 Guideline** – stary i nieskuteczny wobec F-22, ale wypróbowany w boju pocisk ziemia–powietrze dalekiego zasięgu. Pierwszy raz wykorzystany w czasie wojny wietnamskiej. Te wyrzutnie mają na swoim koncie m.in. szpiegowski samolot U-2 należący do CIA, zestrzelony nad ZSRR.
4. **SA-6 Gainful** – wprowadzony do służby w 1965 r. zestaw przeciwlotniczy średniego zasięgu. Swój chrzest bojowy wyrzutnie SA-6 przeszły w 1973 r. w wojnie Yom Kippur.
5. **SA-9 Gaskin (Strieła-1)** – przeciwlotniczy pocisk piechoty. Konstrukcja analogiczna do amerykańskiego Stingera. Na szczęście ma mały zasięg i skuteczność.
6. **Artyleria plot**. – występują dwa rodzaje. Optycznie naprowadzane działa S-60 i naprowadzane radarowo zestawy ZSU-23-4, zabójcze na małych wysokościach.
7. **Fregaty klasy Nanuchka III** – oto Twój wróg nawodny. Osiągają do 32 węzłów, a grożą Ci działkami kalibru 57 i 76 mm oraz jednym wielolufowym zestawem 30 mm systemu Gatling. Do tego mają podwójną wyrzutnię rakiet SA-N-8 Gecko. Nie zbliżaj się do nich, chyba że z zamiarem zatopienia.

Realizm,

czyli jak jest ładnie i łatwo...

Realizm w tej grze jest zadziwiającą krzyżówką elementów wiernie oddanych i zarazem bardzo uproszczonych. Twórcy chwalą się bardzo wiernym odwzorowaniem modelu lotu. Jeśli tak, to chcę latać tylko i wyłącznie F-22. Samolot prowadzi się jak po sznurku, sam chowa klapy, podwozie itp. Inteligentna bestia. Start – po prostu dopalacz i drążek do siebie. Po nabraniu odpowiedniej prędkości samolot odrywa się od pasa i... w górę. Lądowanie jest dosyć proste, choć trzeba pamiętać o podejściu od właściwej strony pasa startowego. Aby nie było za łatwo, pas startowy nie znajduje się na wysokości zero, ale może być dużo wyżej i patrząc tylko na wysokościomierz pięknie przyglebisz o kilometr od początku pasa... Automatycznie włączający się ILS ułatwia sprawę. Można przyziemić bardzo twardo i podwozie powinno wytrzymać, byle tylko dziób celował ponad horyzont. Parę razy „udało" mi się usiąść przed progiem pasa, na ziemi. Spokojnie dokołowałem wtedy do lotniska. Nawigacja jest trywialna – jednym klawiszem przerzucasz waypointy i to wszystko, co możesz zrobić.

Manewrowa walka powietrzna została zrealizowana całkiem nieźle. Widać, że komputer myśli, jak atakować i wyjść na pozycję do odpalenia rakiet, ale nie używa działka i rzadko udaje mu się pozbyć Ciebie z ogona.

Stosunkowo bliskie rzeczywistości jest pole walki. Twoje echo radarowe zwiększa się po włączeniu radaru i otworzeniu drzwi bombowych, przez co radary wyrzutni SAM-ów wykrywają Cię z większej odległości – tu przy-

F-22 LIGHTING II
NovaLogic 1996
Symulacyjna
PC CD-ROM

Grafika	99%
Dźwięk	40%
Ogółem	75%







pomina się poczciwy Stealth Fighter. Nieźle wygląda ogień artylerii przeciwlotniczej, szczególnie w nocy, choć ogólnie jest mało szkodliwy...

Oprawa gry,

czyli co widać i słychać...

Grafika jest „zabójcza". Żaden inny symulator nie może się pod tym względem równać z F-22. Wyjątkowo realistycznie oddany został świat gry. Grafika skonstruowana z wektorowych, pokrytych teksturami, doskonale cieniowanych gór daje złudzenie lotu w realnym świecie. Niestety, nie udało się do końca wyeliminować wady, cechującej dotychczasowe symulatory – z bliska tekstury rozpikselowują się, choć zostało to w pewnym stopniu ograniczone. Wektorowe, również teksturowane i cieniowane są wszystkie obiekty. Ale to już standard na PC.

Natomiast dźwięk jest wyraźnie spartaczony. Zdecydowanie poniżej średniej są zbyt niewyraźne gadki, a muzyka odtwarzana przez syntezator na karcie, w moim wypadku FM, nijak nie przystaje np. do tej znakomitej, słyszanej w MechWarriorze II. Może na Wave-Table jest lepiej, ale i tak efekt będzie marny. Jedyny plus to realistyczne odgłosy towarzyszące odpalaniu rakiet i eksplozje.

Wymagania,

czyli jak widać i słychać...

F-22 wymaga 486, 8 MB RAM i myszy. Bardzo przydatna jest karta dźwiękowa (ale wymyśliłem, co?). Na DX4-133 da się grać w rozdzielczości 320×200 bez większych problemów. Na Pentium 75 też... Na P133 gra płynnie chodzi w hi-resie, 640×480.

Podsumowanie,

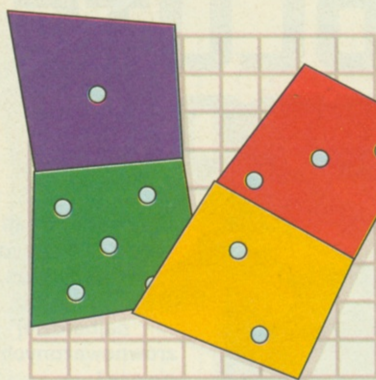
czyli co jest grane...

Ten program nie grzeszy nadmiarem realizmu w odwzorowaniu lotu. Poruszasz się w cudownie zrealizowanym świecie jakąś dziwną supermaszyną, która praktycznie sama się pilotuje. Samolot jest łagodny jak baranek, więc bardzo łatwo grać. Uproszczony do maksimum sposób naprowadzania broni i nawigacji upodabnia trochę grę do strzelaniny. Wszystko jest łatwe, proste, przyjemne i pięknie wygląda. Oto jest: F-22 Lightning II. Wielbiciele realizmu EF 2000, Top Guna czy ekstremaliści wielbiący F3.0, nie mają tu czego szukać. To gra dla ludzi zagrywających się w Comanche'a. Nic więcej. Nic mniej.

Wiktor Kozłowski

Dystrybucja:
IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69

PANDORA DIRECTIVE



Nareszcie! Znany wszystkim miłośnikom przygodówek, prywatny detektyw Tex Murphy powraca w wielkim stylu na nasze monitory. Młodszym graczom przypomnę, że jest to bohater serii przygodówek firmy Access. Pierwsza część nosiła tytuł Mean Streets i powstała dawno, dawno temu, w czasach PC AT. Sympatyczny detektyw zdobył spore uznanie wśród graczy i niedługo potem ukazała się część druga, pod tytułem Martian Memorandum. Około półtora roku później nadszedł znakomity, trójwymiarowy Under a Killing Moon i zrobił niewiarygodną karierę. Nic dziwnego, że cały świat wstrzymał oddech, gdy Access zapowiedział wydanie kolejnej części, o tajemniczym tytule Pandora Directive. Niecierpliwym od razu powiem, że gra jest świetna, dłuższa i znacznie bardziej rozbudowana niż UaKM.

Czy nastąpił przełom?

Otóż nie. O ile UaKM stanowił prawdziwą rewolucję w dziedzinie gier przygodowych, o tyle Pandora nie wnosi już wiele nowego. Z prostej przyczyny – wykorzystuje ten sam engine co jej poprzedniczka. Nie zaliczam tego jednak do wad — co to, to nie. Jak na obecne możliwości komputerów osobistych, rozwiązania użyte w grze są bardzo dobre. Nie będzie chyba przesadą jeżeli powiem, że engine ten stanowi najbardziej rozbudowany system komunikacji gracza ze światem wirtualnym – spośród wszystkich, użytych w przygodówkach obecnych na rynku. Nie chodzi o liczbę komend (których nie ma zbyt dużo), ale o możliwość swobodnego poruszania. Oprócz płynnego obrotu o 360° i poruszania się „w stylu Dooma", mamy możliwość pochylania i obracania głowy, zmiany poziomu wzroku, wchodzenia po schodach, zaglądania w różne zakamarki i tysiące innych „zdolności". Grając w Pandorę ma się wrażenie niemal rzeczywistego uczestniczenia w wydarzeniach (szczególnie, gdy animacje wyświetlane są na pełnym ekranie). Jeżeli do niektórych jeszcze nie dotarło, to powiem wprost: TO NIE JEST film interaktywny, to jedna z najbardziej rozbudowanych przygodówek, jakie widziało ludzkie oko. No nic, strasznie się rozpisałem, a Wy pewnie chcielibyście się dowiedzieć co nieco o intrydze.







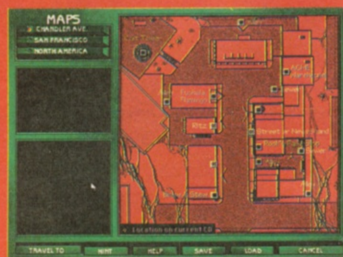






Nowe zadanie

zlecił Texowi niejaki dr Fitzpatrick, sędziwy naukowiec. Poszukuje on swojego zaginionego przyjaciela, doktora Malloya. Oferuje zaliczkę w wysokości 4000 USD, oprócz tego fotografię doktorka i informację, że przebywał ostatnio w hotelu, w którym mieszka Tex. Szybko okazuje się, że cała sprawa dotyczy afery z Roswell (notabene sprzed prawie stu lat, licząc od momentu rozpoczęcia akcji gry), a główną siłą przeszkadzającą Texowi w rozwiązaniu zagadki będą agenci NSA (National Security Agency), czyli przedstawiciele amerykańskiej bezpieki. Podobnie jak w UaKM, pierwsze dni przygody spędzisz w San Francisco poszukując śladów. Potem czekają Cię odwiedziny w paru ciekawych miejscach, np. w podziemnym kompleksie badawczym w Roswell czy starożytnej świątyni w sercu meksykańskiej dżungli.



Trudne?

Jak już wspomniałem, Pandora Directive jest zdecydowanie bardziej rozbudowana niż UaKM. Dotyczy to zarówno obszaru, który możemy badać, jak i liczby zagadek. W sumie Pandora ma siedem różnych zakończeń. Można ją przejść, wybierając jedną z trzech ścieżek. Jeżeli jesteś miły i uczciwy, czeka Cię zakończenie Mission Street,





w którym masz szansę podbić serce Chelsee. Jeżeli będziesz się starał zachować dystans do zdarzeń i pozostać neutralnym, zobaczysz zakończenie o nazwie Lombard Street – nie jest to może happyend, ale w pewnym stopniu satysfakcjonuje. I wreszcie ostatnia ścieżka jest zarezerwowana dla zimnych, wrednych cwaniaków, którzy dbają tylko o własny interes i nie przejmują się uczuciami innych. O tym, że gra nie jest prosta, świadczyć może chociażby długość rozwiązania. Zajmuje ponad 30 kB – dla porównania podam, że rozwiązanie Phantasmagorii miało 7 kB.

Grać można w dwóch trybach. Dla niecierpliwych i żądnych wrażeń przygotowano Entertainment mode. Wiele zagadek jest uproszczonych, dostępne są również podpowiedzi. Dla wytrawnych graczy jest Game Player mode, w którym trzeba więcej myśleć, ale za to czekają pewne dodatkowe atrakcje. W tym trybie możesz liczyć tylko na siebie (żadnych podpowiedzi nie dostaniesz). Poza tym, z rozwiązaniem niektórych zagadek logicznych musisz się wyrobić w określonym czasie.

Jak wygląda?

Grafika w Pandora Directive jest bardzo zbliżona jakością do tej z UaKM, czyli wyśmienita. Sekwencje filmowe zrealizowano z rozmachem, aktorzy grają jak należy. Można się dopatrzyć jednego małego zgrzytu – czasami postacie są niezbyt ładnie wklejone w renderowane tła (znacznie lepiej było to zrobione np. w Wing Commander 4), co jednak w żadnym wypadku nie wpływa na obniżenie grywalności. Opcja poruszania się jest wykonana tak samo jak w UaKM – w zależności od prędkości komputera i karty graficznej możesz sobie ustawić wysoką lub niską rozdzielczość oraz wyregulować wielkość okienka, od pełnoekranowego widoku (zalecane Pentium) do małego okna, do obsługi którego w zupełności wystarczy przeciętny 486. Tekstury są jakby trochę bardziej dopracowane, ale ogólne wrażenie pozostaje niezmie-



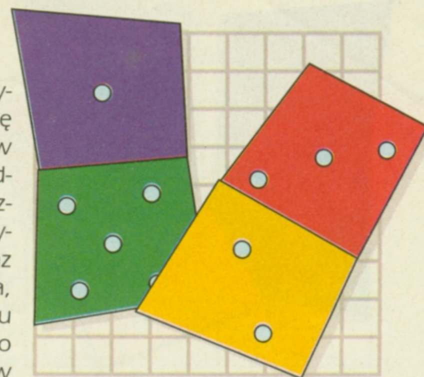
nione – kto grał w UaKM, ten poczuje się jak w domu. Przy okazji jedna mała ciekawostka: jeżeli w trakcie gry naciśniesz ALT-C, bieżący ekran zostanie zapisany na dysku w postaci pliku graficznego TGA. Chwała Allachowi za takie rozwiązanie, nawet nie wyobrażacie sobie, ile pracy zaoszczędza to opisującemu grę (czyli mnie).

Dźwięk

Starym dobrym zwyczajem, oprócz dialogów odczytywanych przez lektorów (bardzo dobrze zresztą), można też włączyć podpisy wyświetlane na ekranie. Muzyki w grze jest raczej mało, dźwięki towarzyszące rozgrywce wykonane są poprawnie, w zasadzie nie ma się do czego przyczepić.

Wymagania

sprzętowe zależą w dużej mierze od wymagań gracza. Jeżeli masz zamiar grać na pełnym ekranie, lepiej zaopatrz się w Pentium. Jeżeli wystarczy Ci małe okno, w zupełności wystarczy 486. Karta muzyczna jest przydatna, choć nie obowiązkowa. CD-ROM oczywiście być musi (gra zajmuje 6 krążków), najlepiej czterokrotny lub lepszy. Szybka karta graficzna również jest pożądana, chyba że nie



przeszkadzają Ci skaczące animacje. I to chyba wszystko, co jest potrzebne do gry... Aha, jeszcze mysz, najlepiej 3-przyciskowa.

Podsumowując

stwierdzam, że Pandora Directive otrzymuje ode mnie tytuł jednej z dwóch gier przygodowych roku 1996 (druga to Gabriel Knight 2). Jest naprawdę bardzo dobra i powinna dostarczyć świetnej zabawy na ładnych kilkanaście dni. Nie jest może tak spektakularna jak GK2 czy Phantasmagoria, ale za to nadrabia znakomitą fabułą. Polecam każdemu, niekoniecznie miłośnikom przygodówek.

Frogger

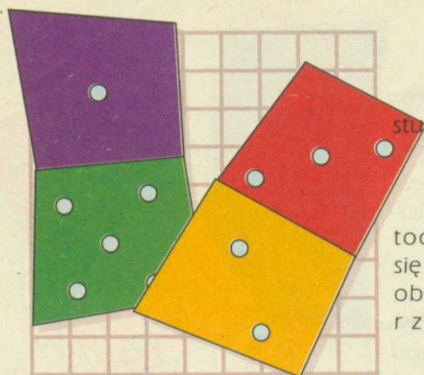


PS Pełne rozwiązanie gry publikujemy w Tete, na str. 45.

Dystrybucja:
IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69

PANDORA DIRECTIVE
Access 1996
Przygodowa
PC CD-ROM

Grafika	93%
Dźwięk	85%
Ogółem	93%



DNA

DNA to gra strategiczna. Już sam ten fakt jest pokrzepiający, ponieważ strategie na Amigę to gatunek niemal wymarły. Nie jest to zarazem produkt mierny, kasowany z dysku po jednym zagraniu. DNA to bardzo dobra produkcja, mająca oczywiście wady, ale pozwalająca na wiele godzin dobrej zabawy.

Historyjka

jest więcej niż banalna. Oto nasze sondy satelitarne odkryły pojazd kosmiczny, zbliżający się z wielką prędkością do Ziemi. W pewnym momencie od statku oddzieliła się kapsuła, która niepostrzeżenie przedarła się przez atmosferę i wylądowała w rzece na terytorium Nowej Anglii. Z kapsuły zaczął wyciekać dziwny płyn. Zajęli się nim genetycy, odkryli w płynie zupełnie nowe DNA i rozpoczęli eksperymenty. Stworzyli potwory, które po niedługim czasie „usamodzielniły się" i postanowiły zwiedzić naszą planetę na własną rękę. Zadanie unicestwienia bestii należy teraz do dwójki bohaterów: człowieka i cyborga.

DNA
Applaud Software 1996
Strategiczna
Amiga

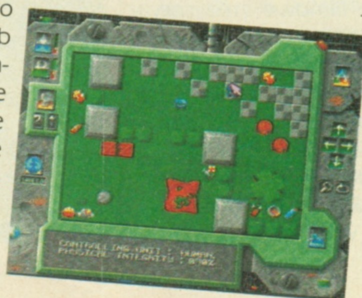
Grafika	41%
Dźwięk	45%
Ogółem	65%

GENETYKA JEST WCIĄŻ NAUKĄ „ZAGADKOWĄ". NIC WIĘC DZIWNEGO, ŻE CO JAKIŚ CZAS TWÓRCY GIER KOMPUTEROWYCH SIĘGAJĄ PO TEN TEMAT, BY WZBOGACIĆ FABUŁĘ SWYCH GIER. POWSTAJĄ NOWE POTWORY, MUTANTY I INNE STWORY, STANOWIĄCE ZAGROŻENIE DLA NASZEJ PLANETY. AŻ DZIW, ŻE STARUSZKA ZIEMIA TO WSZYSTKO WYTRZYMUJE.

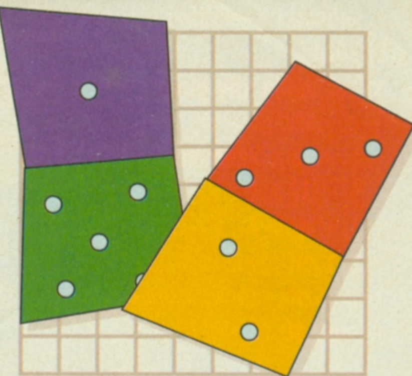
Cała gra składa się z kilkunastu **misji,** toczących się na obszarze podzielonym na kwadraty. Różnią się one terenem i rozmieszczeniem obiektów, jednak z grubsza są do siebie podobne. Zawsze przed rozpoczęciem zadania należy wybrać jeden obszar z kilku dostępnych, który chcemy „oczyszczać". Pojawi się wtedy drugi ekran, na którym toczymy już właściwą rozgrywkę. Poza „oknem widokowym", czyli spojrzeniem na akcję, znajduje się tam kilka ikonek. Na górze, po lewej stronie okna akcji, można dojrzeć dwa wskaźniki: punktów akcji oraz energii życiowej. To pierwsze określenie znane jest już z wielu gier, choćby z dawnego Laser Squad czy UFO. Gra bowiem nie toczy się w czasie rzeczywistym, ale w turach, przeznaczonych dla naszych bohaterów i przeciwników na przemian. Każda postać ma do dyspozycji jakiś zasób punktów akcji, w ramach którego może wykonać określone czynności. Drugi ze wspomnianych wskaźników nazwany jest Physical Integrity – to nic innego jak energia bohatera.

Postaciami kierujemy za pomocą strzałek umieszczonych po prawej stronie ekranu (lub wciskając klawisze kursora). Na zwiedzanym terenie znaleźć można sporo dóbr, wspomagających nasze działania. Są to na przykład apteczki lub jedzenie (oba gadżety dodają energii), jednorazowa „superpiącha" czy jeszcze inne, pożyteczne dodatki.

W czasie misji spotkamy dziwne twory eksperymentów genetycznych, które z wielką przyjemnością zaatakują naszą parę wojaków. Podstawową bronią na tych niechcianych towarzyszy zabawy jest zwykła pięść. Daje całkiem niezłe rezultaty i wystarcza zwykle na mniej wytrzymałych przeciwników. Później, po odkryciu kolejnych typów broni, walka staje się trochę łatwiejsza, chociaż w miarę gdy przybywa wyposażenia zmienia się też liczba i jakość wrogów.



Gdy potwór zostanie pokonany, na ziemi pojawiają się jego szczątki. Należy na nie wejść i użyć ikonki lupy. Ze zwłok będzie pobrany nie znany wcześniej gen. Trzeba go teraz zbadać w **laboratorium genetycznym,** do którego mamy dostęp dzięki ikonce w górnym, prawym rogu ekranu. Wszelkich badań dokonujemy za pomocą czterech dolnych ikon. Naciskamy ikonkę z literą „i", wychodzimy z laboratorium i gramy dalej. Po kilku turach dostaniemy informację, że dany gen jest już przebadany. Gdy powtórnie



przejdziemy do ekranu laboratorium możemy odczytać, do czego znalezisko nam się przyda. Warto dokładnie przeczytać tę informację, gdyż nie zawsze działanie genu da się zauważyć od razu.

Obie kierowane przez gracza postacie mogą mieć pew-



ne zdolności, ukryte właśnie w badanych genach. Po przekazaniu zbadanych próbek obu bohaterom możemy zostać poproszeni o wskazanie numeru, pod jakim ma być zapisana nowa umiejętność. Oznacza to, że postać zyskała swoisty „specjalny ruch", na przykład nowy rodzaj ataku lub obrony. Jeżeli natomiast nowy gen zostanie przyjęty „niezauważalnie", oznacza to rozszerzenie dotychczasowych umiejętności, np. zwiększenie siły pięści.

Im dalej zagłębiamy się w grę, tym trudniejszych napotkamy przeciwników, ale też ciekawsze geny będziemy uzyskiwać. Trzeba się liczyć między innymi z tym, że na zabicie wroga będzie potrzebnych 60 czy 70 punktów akcji. W takim przypadku trudno utrzymać się przy życiu, ponieważ atak rozkłada się na kilka tur. A skoro nasze ruchy są przeplatane turami przeciwnika, to wynik takiego starcia jest oczywisty. Bardzo denerwujące są też chwile, gdy mimo zabicia wroga nie można pobrać jego genu. Dzieje się tak, gdy przeciwnik legnie na zwłokach osobnika zabitego dawniej. W takim przypadku komputer zawsze będzie chciał pobrać próbkę zwłok potwora zabitego wcześniej.

Gdy zniszczymy wszystkich przeciwników, co jest równoznaczne z przejściem etapu, pojawi się ekran, na którym można sobie powiększyć poszczególne cechy. Gracz otrzymuje niewielką pulę punktów, które przeznacza na wybrane elementy: punkty akcji, energię, zdolności genetyczne (zwiększenie tego atrybutu przyspiesza badanie nowych genów) i kilka innych.

Opisałem już przebieg rozgrywki, pora więc na

ocenę wrażeń

estetycznych. Grafika nie jest zbyt dobra – trochę niewyraźne obiekty i pionowy widok z góry zamazują akcję. Sylwetki są mało ciekawe i dość marnie animowane. Podobnie rzecz się ma z wykonaniem dźwiękowym. Nie najlepsze i dobrane chyba dość przypadkowo sample towarzyszące rozgrywce chwilami denerwują, a już na pewno nie pomagają w skupieniu się na grze. Inną irytującą rzeczą jest brak jakiejkolwiek opcji zapisu gry – czy to przez kody czy save'y.

Mimo raczej nieciekawego wykonania, DNA jest produkcją ponadprzeciętną. Spora grywalność i „wciągalność", a także pewna dawka świeżych pomysłów – to wszystko może zwiększyć popularność gry.

Yuyo

1. Głośniki Soundlink SV800SL
- regulacja siły głosu
- regulacja barwy tonu
- pasmo przenoszenia 100-18000 Hz
- zasilanie AC 220V/50 Hz
- głośniki jednodrożne
- gniazdo słuchawkowe
- moc 40 W PMPO

2. Głośniki Soundlink SV810SL
- regulacja siły głosu
- regulacja barwy tonu
- pasmo przenoszenia 100-20000 Hz
- zasilanie AC 220V/50 Hz
- głośniki jednodrożne
- gniazdo słuchawkowe
- moc 70 W PMPO

3. Głośniki Soundlink SV820SL
- regulacja siły głosu
- regulacja tonów niskich i wysokich
- pasmo przenoszenia 80-20000 Hz
- zasilanie AC 220V/50 Hz
- głośniki dwudrożne
- gniazdo słuchawkowe
- moc 120 W PMPO

4. Głośniki Soundlink SV850SL
- regulacja siły głosu
- balans
- regulacja barwy tonu
- pasmo przenoszenia 80-20000 Hz
- zasilanie AC 220V/50 Hz
- zestaw z wofferem
- gniazdo słuchawkowe
- moc 120 W PMPO

5. Słuchawki stereofoniczne z mikrofonem

Zestawy zawierają instrukcję w języku polskim.



wysoka jakość...











...za rozsądną cenę



Dostępne we wszyskich dobrych sklepach komputerowych.

Aby dowiedzieć się więcej skontaktuj się z Multi-Styk:

ul. Kossakowskiego 42, 04-744 Warszawa Międzylesie, tel. (022) 15-68-44, 613-39-04, fax 15-68-43.

Pracujemy od pomiedziałku do piątku w godz. 10^{00}-16^{00}. Zapraszamy do współpracy sklepy i hurtownie.

* Wszystkie ceny zawierają VAT.



Optikonkurs 3

DROGIE PIENIĄDZE

Biorąc pod uwagę korowody z podatkami, jakie fundują nam rządzący, dobrze stać się ekspertem finansowym (we własnym, dobrze pojętym, interesie). Należy bowiem wiedzieć, w co i gdzie zainwestować, by w kieszeniach pozostało coś więcej niż dziury. Co prawda, nie powstała jeszcze gra pozwalająca na rywalizację z urzędem skarbowym o umieszczanie w zeznaniu podatkowym jak największych odliczeń (a mogłaby być fascynująca), ale i te istniejące już na rynku stwarzają możliwości godziwych zarobków.

1. Z czego czerpiemy dochody w grze Caesar II?
2. Wymień sławną grę firmy MicroProse, w której pieniądze robiło się inwestując w koleje?
3. Skąd się biorą pieniądze w grze Warcraft II?
4. W czym, oprócz sieci transportu, można lokować pieniądze w grze AIV Network$?
5. Wymień cztery rodzaje transportu, w jakie należy inwestować w grze Transport Tycoon?
6. Co można zrobić z pieniędzmi w grze Ultimate Football Manager oprócz rzeczy oczywistych: kupowania zawodników i rozbudowywania infrastruktury stadionu?
7. Na co otrzymujemy od rodziców pieniądze w grze Rags to Riches?
8. Jakie artykuły gastronomiczne można było sprzedawać w Theme Park?
9. Jaki tytuł nosi polska gra mająca się ukazać lada chwila, umożliwiająca grę na warszawskiej giełdzie papierów wartościowych?
10. Jaki jest tytuł gry, w której robi się pieniądze równocześnie w przemyśle, rolnictwie i handlu, wymagając przy tym inwestycji w reklamę i badania naukowe?

Rzecz o nagrodach

Nagrody zostały ufundowane przez firmę **Optimus Bis** z Częstochowy, nowego dystrybutora gier na naszym rynku. Po każdej kolejnej edycji do wygrania będzie pięć najnowszych hitów sprzedawanych przez naszego sponsora. Jako dystrybutor gier firm: Time Warner Interactive, Mindscape, Activision, a ostatnio także Disney Interactive, Optimus Bis rozpoczął swoją działalność od wydania na polskim rynku znakomitej Return Fire i równie dobrej Megarace 2. Co miesiąc będzie też można wygrać joystick lub głośniczki.

Na zwycięzcę w klasyfikacji łącznej czeka fantastyczna nagroda: **komputer multimedialny firmy Optimus**. Jego konfiguracja będzie dopasowana do obowiązujących standardów, wiadomo jednak, że nie będzie to maszyna słabsza niż P100 z 16 MB RAM, CD-ROM 6×, dyskiem twardym 1,2 GB i dobrą kartą muzyczną oraz graficzną – słowem wymarzony sprzęt dla profesjonalnego gracza. Zdobywca drugiej nagrody otrzyma kolorową drukarkę atramentową firmy Lexmark, natomiast za zajęcie trzeciego miejsca przyznamy dobrą 16-bitową kartę muzyczną. Następnych dziesięć pozycji premiowanych będzie grami dystrybuowanymi przez Optimus Bis. Warto chyba zagrać?

Sir Haszak

Wyniki pierwszej edycji

Udział wzięło 1445 Czytelników, z których aż 260 poprawnie odpowiedziało na wszystkie pytania. Z ciekawostek: 1 (słownie jeden) Czytelnik zdobył 0 (słownie zero) punktów. Na pytanie 1, podobnie jak i 2, padła 1 (słownie jedna) nieprawidłowa odpowiedź. Swoisty rekord pobiła w kategorii zespołowej rodzina państwa D., nadsyłając 19 (słownie dziewiętnaście) kuponów, zaś w kategorii indywidualnej – Mikołaj K. (sześć kuponów). Proszę Państwa, szkoda pieniędzy! Obowiązuje zasada: 1 osoba – 1 kupon. W przypadku otrzymania od tej samej osoby większej liczby różnie wypełnionych kuponów wybierzemy odpowiedź NAJGORSZĄ! Najmłodszy uczestnik Optikonkursu liczy sobie lat 10, najstarszy zaś – 76. A co będzie, jeśli dziadek odmówi oddania komputera, hmm?

Odpowiedzi na pytania (wariant minimum): 1. Beavis & Butt–Head, 2. Quake, 3. Destruction Derby, 4. Shellshock, 5. Wing Commander III, 6. Gabriel Knight II, 7. Virtual Pool, 8. Top Gun, 9. Full Throttle, 10. Warcraft II.

Pora już zaprosić zwycięzców I edycji na podium! **Michał Wachowiak** z Gostynia, **Adam Pankiewicz** z Tarnowskich Gór, **Grzegorz Malinowski** z Iławy, **Marek Łoś** z Kolonii Żółkiew i **Piotr Kliber** z Jasienicy – otrzymają najnowsze gry komputerowe z firmy Optimus Bis. **Robert Banach** z Bydgoszczy zostanie szczęśliwym posiadaczem joysticka najwyższej klasy, również ufundowanego przez jedynego sponsora konkursu – firmę Optimus Bis. Nagrody wysłaliśmy pocztą – mamy nadzieję, że zdążą przed Gwiazdką!

A oto regulamin konkursu

1. Pytań jest 10. Pytania 1-3 za 1 punkt, pytania 4-5 za 2 punkty, pytania 7-9 za 3 punkty, a pytanie 10 warte jest 5 punktów.
2. Honorujemy tylko pełne odpowiedzi. Jeśli odpowiedź składa się z kilku części i choćby w jedej z nich zostanie popełniony błąd, to przyznamy 0 punktów.
3. Konkurs będzie trwać przez 6 numerów. Wyłącznym sponsorem nagród w naszym konkursie jest frima Optimus Bis, 42-200 Częstochowa, ul. Kopernika 10/12, tel. (0-34) 65-29-74.
4. Po zakończeniu konkursu, jeśli kilku uczestników zdobędzie jednakową liczbę punktów, o kolejności zwycięzców zadecyduje losowanie.
5. Odpowiedzi przysyłajcie pod adresem redakcji WYŁĄCZNIE na kuponie (można zrobić ksero) naklejonym na pocztówce. Ostateczna data nadsyłania odpowiedzi do tego numeru mija 25 stycznia (decyduje data stempla pocztowego).

Kupon Optikonkurs 3

Imię ....

Nazwisko ....

Adres ....

Wiek ....

ODPOWIEDZI

1. ....

2. ....

3. ....

4. ....

5. ....

6. ....

7. ....

8. ....

9. ....

